v07.132.2006

PC \ Xbox 360 \ PlayStation 3 \ Nintendo Wii \ PSP

game.exe

\еженедельник\

10 июня 2006 года

E3 2006: next gen

Часть вторая, в которой консоли наносят ответный удар



ИД «компьютерра»

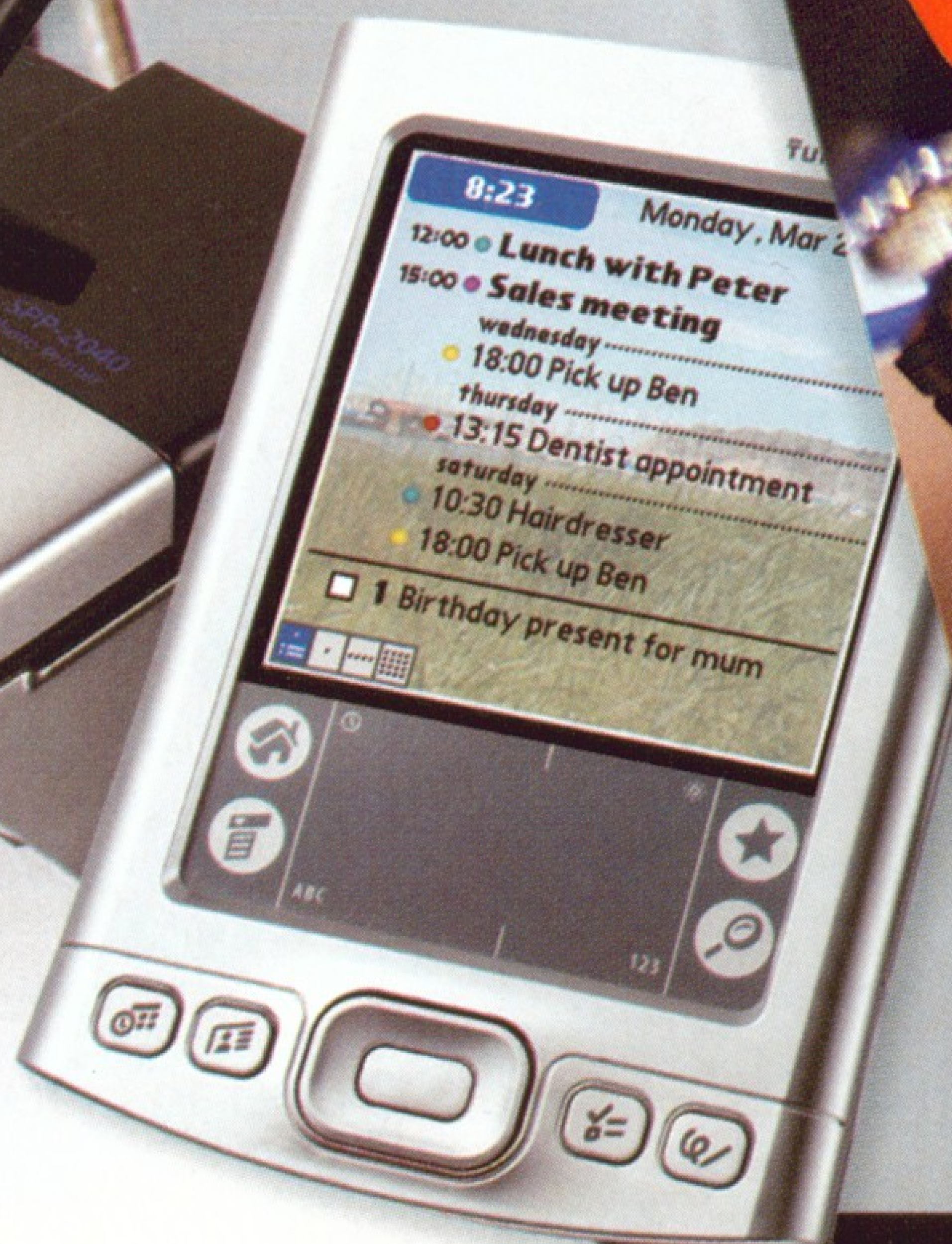
\READme\ Crackdown, Force Unleashed, Gears of War, Gran Turismo HD, Heavenly Sword, Rayman Raving Rabbids, Red Steel, The Legend of Zelda: Twilight Princess \LOADgame\ HOMM5, Condemned: Criminal Origins, Dreamfall: The Longest Journey, Rise of Nations: Rise of Legends







Zoom In
Zoom Out
Menu
Cancel
Print



8:23
Monday, Mar 2
12:00 Lunch with Peter
15:00 Sales meeting
wednesday
18:00 Pick up Ben
thursday
13:15 Dentist appointment
saturday
10:30 Hairdresser
18:00 Pick up Ben
1 Birthday present for mum



домашний
КОМПЬЮТЕР
ЦЕНТР ЦИФРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ
High Definition

.MAINMENU

/ content
/ imprint

/ imprint

game.exe
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#007 (132)
10 ИЮНЯ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261, (7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Гл. редактор
versh@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
Заместитель гл. редактора
oleg@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Выпускающий редактор
alex@computerra.ru

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Выпускающий редактор
ntazbash@computerra.ru

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
Редактор hardware-отдела
laptev@computerra.ru

ФРАГ СИБИРСКИЙ
Редактор отдела новостей (консоли)
frag@computerra.ru

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Редактор отдела новостей (ПК)
klaas@computerra.ru

МАША АРИМАНОВА
Кудесница пера
masha@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
Кудесник пера
ashot@computerra.ru

АНДРЕЙ ОМ
Кудесник пера
ohm@computerra.ru

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
Кудесник пера
venya@computerra.ru

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

НАДЕЖДА НЕВЕРОВА
Литературное редактирование и корректура
nneverova@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru

РОМАН МОРОЗОВ
Тоже реклама
rmorozov@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
(ООО «ТК КомБиПресса»)
kmakurin@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

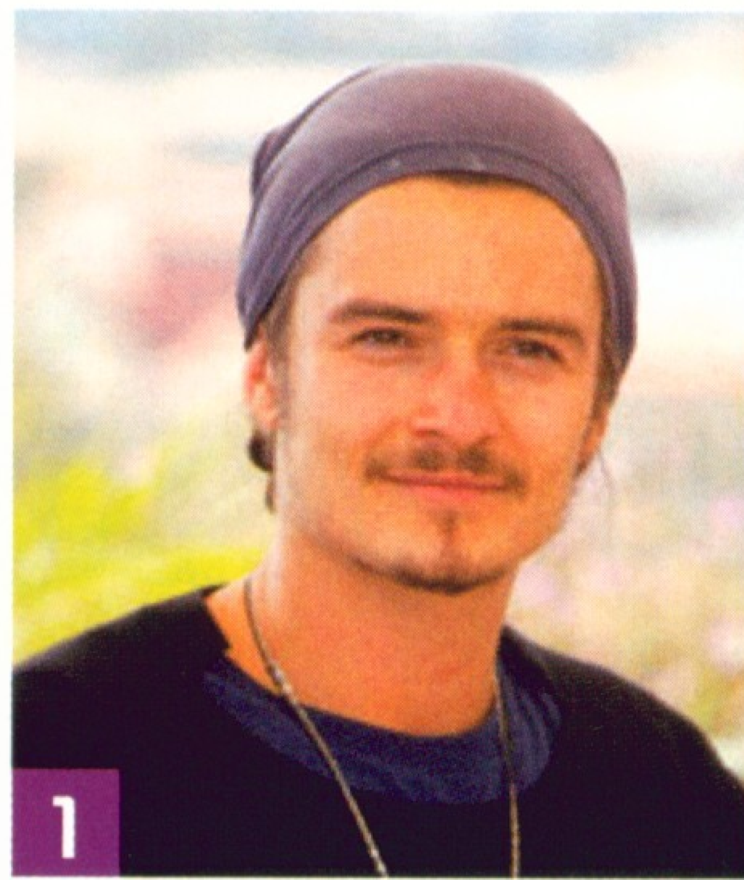
Подписано в печать 5 июня 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать три тысячи экземпляров
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

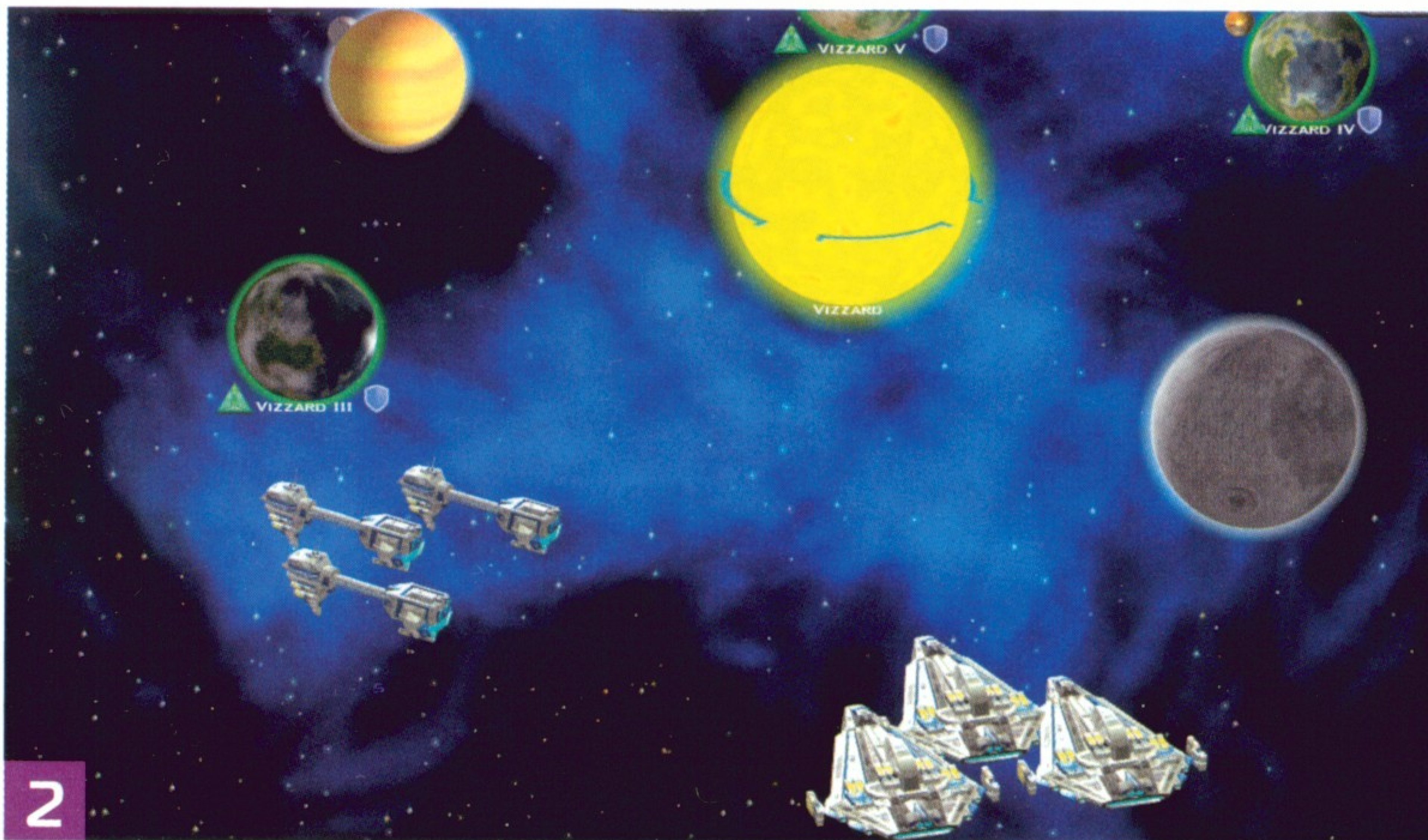
ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

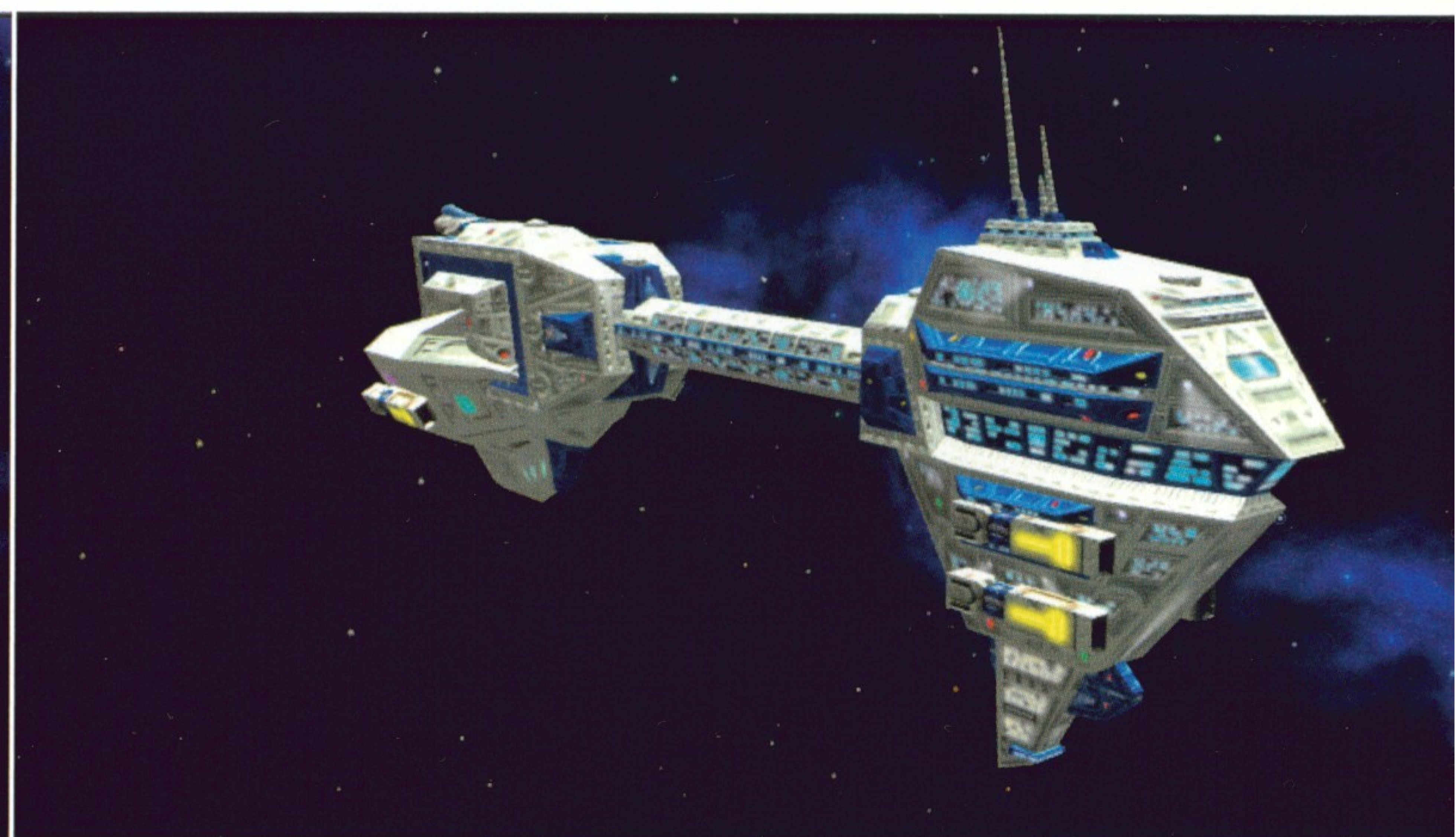
ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi

.NEWGAME

/ pc
/ console


1

2


Мистер Брукхаймер, почему бы вам не пригласить на роли «геймеров» ваших серфов Джонни Деппа и Орландо Блума? Pun, без вопросов.

1. ГЕЙМЕРЫ, В РУЖЬЕ!

Gee! То есть, о-Джа! Убер-продюсер попкорновых блокбастеров Джерри Брукхаймер (Jerry Bruckheimer) обратил мутный взор на младое-незнакомое племя «геймеров» и собирается заколбасить семейное кино про жизнь отщепенцев. Общая сюжетная канва в таких случаях одна, определенная фильмом The Last Starfighter (1984 г.): гика-троечника (магазинного клерка, если он постарше), любителя (вставьте игровой жанр) нанимают могущественные силы (какие приснились намедни продюсеру и сценаристу) и он побивает (кого-нибудь плохого), чтобы спасти (существо иного пола/планету/редкий вид насекомых). В к/ф Game Boys могущественной силой будет DHS (Department of Home Security). Жутковатая и очень реально существующая организация наймет двух разменявших четвертый десяток бедолаг воевать не с Осамой, а с некими монстриками, выскочившими в наш многострадальный мир прямиком из шутеров. Как в рассказах Кори Доктороу, взрослые гики соберут целую армию игроков, и хныкающее зло будет покарано. Чу́дно: если уж чудовища из игр, то и добрым заказчиком должен выступать, скажем, Master Chief. Кто будет режиссерить это странное, пока не объявлено, над сценарием трудятся Evan Katz (писавший сериал «24») и Tom Ropelewski (кино Look Who's Talking Now про Траволту-доброго-таксиста). Игроки смогут, поморщившись, взглянуть в кривое зеркало где-то в 2008-м году.

Поклонникам Galactic Civilizations II решительно недостаточно платных корабликов, отчетливо напоминающих интеллектуальную собственность г-на Лукаса. Аддон давай, что за брэдятина!

2. GALACTIC WAR HO!

Удостоенный высшей .EXE-награды инди-разработчик Брэд Уорделл (Brad Wardell) обращается к народу лично через www.galciv2.com. 29 мая Брэд поделился с землянами идеей аддона к Galactic Civilizations II. Потому что жадные и хитрые хьюманы не хотят скачивать новые модели корпусов кораблей за 9 долларов, а желают большего за свои у.е. Вроде как в отместку новая кампания обещает быть очень мрачной. Тэглайн — Sometimes evil wins... Две расы из мирно почивающих ныне будут сметены с карты; в GalCiv III, буде таковая случится, они участвовать не будут. Зато в аддоне появятся два новых вида пришельцев, и оба будут обладать способностью колонизировать планеты с тяжелыми условиями без соответствующих технологий. Трудные для освоения планеты — это тоже нововведение: см. первый Master of Orion. И третья пришельческая разновидность — суперзлодеи. Хуже Дренджинов и Лордов Ужаса. Не порабощающие, а делающие с другими что-то такое ужасное. Думается, нечто обязательно сексуального характера (см. также: Чужие-Борги-Зерги-Иллитиды).

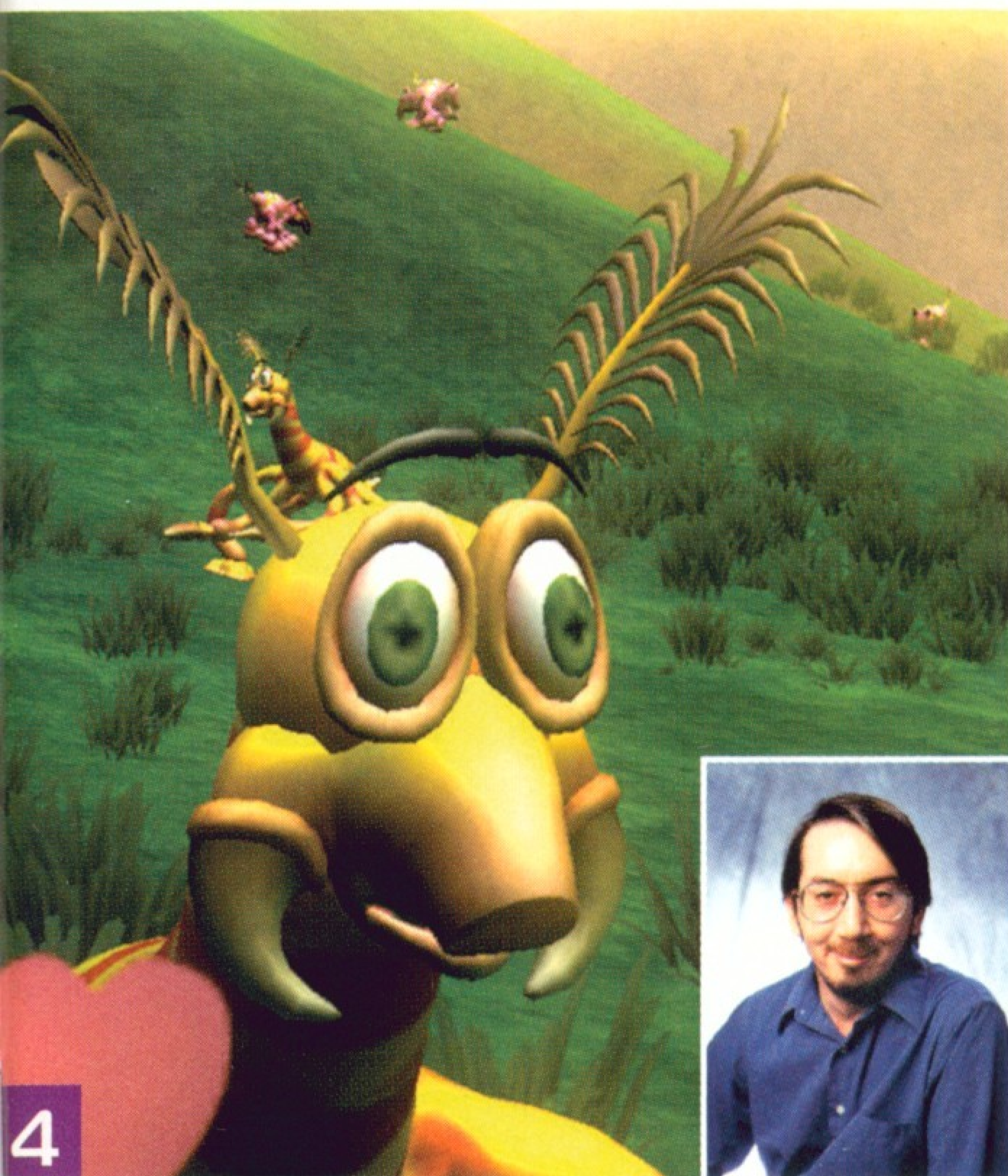
В каких местах своей эмблемы GGL приколотит пять олимпийских колец? Наденет на шипы? Несимметрично... Придется купить шестое. И ведь купят: венчурные фонды сдают им деньги пачками.

3. ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ: PUN INTENDED

Удивительно, что это произошло только сейчас. «Киберспорт» рвется на XXIX Олимпиаду в Пекине; пока, правда, только как демонстрационный вид. Руководитель GGL (Global Gaming League, www.ggl.com) Тед Оуэн (Ted Owen) ведет соответствующие переговоры, причем не с Международным олимпийским комитетом, а с правительством КНР. Мистер Оуэн заявил, что встретил глубочайшее понимание в стране бамбуковых медведей и нелегальных подписчиков WoW. В случае, если МОК не подчинится хозяевам Олимпиады, GGL намерена ошиваться вблизи спортсооружений и совращать пекинцев и гостей столицы примерами нездорового образа жизни.

3





4



5

Будущее прозрачно как бычий пузырь: Лондон, 2012-й. Российская женская сборная по Counterstrike: Source выигрывает «золото» в своем виде программы, но из-за вражеских интриг дисквалифицируется за допинг. Тренер кричит: «Я их предупреждал — никакой самодеятельности с витаминами!» Разные видные лица обещают этого так не оставить... далее по списку.

Смог бы вот этот человек (абстрагируемся от того, что на фотографии Уилл Райт) добиться такого же признания в киноиндустрии? История не знает сослагательного наклонения и оперирует непреложными фактами вроде «Spore обречена стать если не нашим всем, то всем для всех».

4. ПОЛИРОЛЬ ДЛЯ «ОСКАРОВ»

31 мая определились получатели Games Critics Awards (www.gamecriticsawards.com), отстегиваемых по результатам E3 специалистами из профильных изданий, в числе которых почему-то числятся: Rolling Stone, TIME, USA Today и Playboy. Результаты предсказуемы: лучшая оригинальная игра, лучшая ПК-игра, лучший симулятор — это что? Конечно же, Spore. Лучшая онлайновая многопользовательская — Enemy Territory: Quake Wars, лучшая стратегия — Supreme Commander. Все в пределах давно определившейся ПК-территории; в остальных, гораздо более многочисленных номинациях, победили консольные игры.

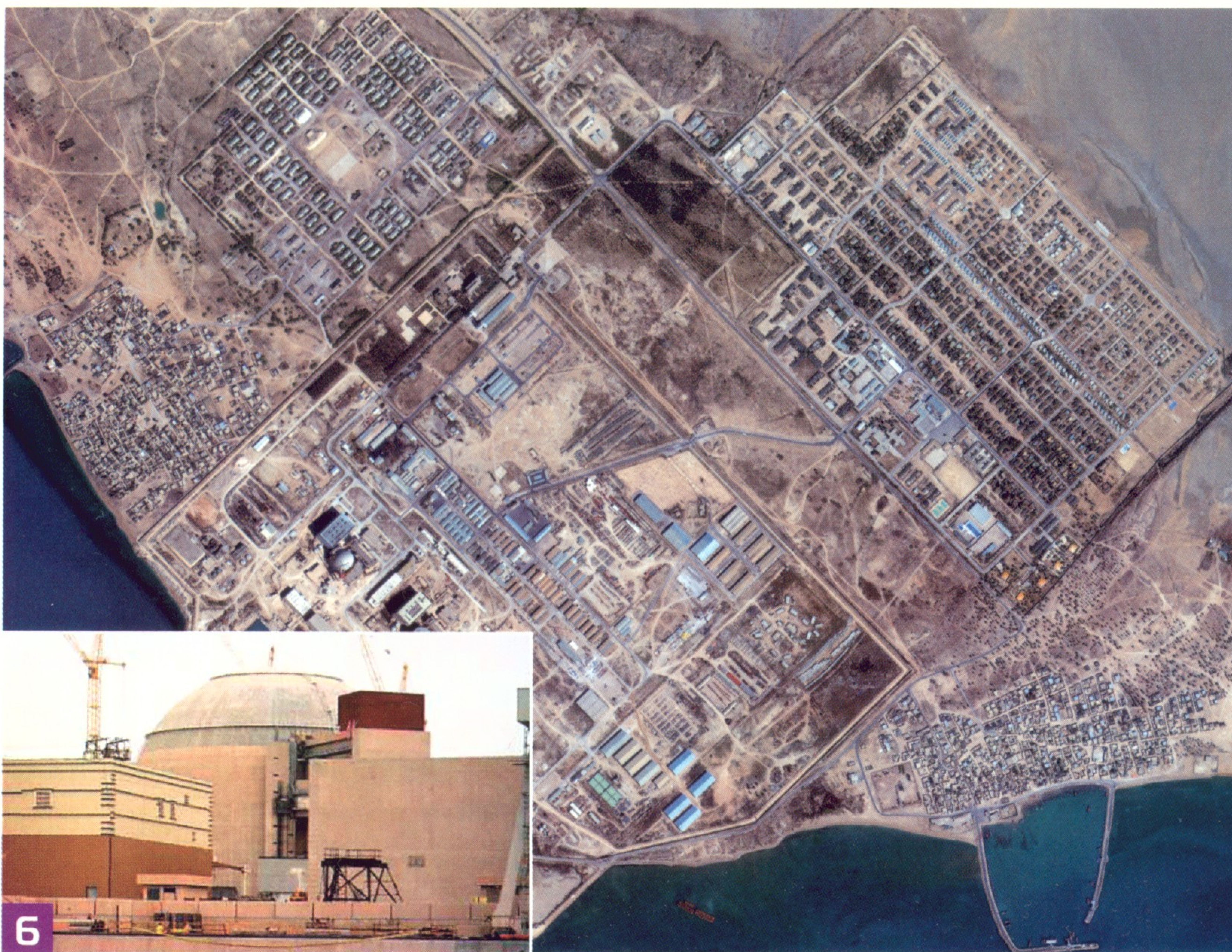
Как если бы Spore-медалей и «Темы номера» в Wall Street Journal –- мало, Уиллу Райту недавно был вручен и орден. Точнее, lifetime achievement award, на этот раз от AEIM (Association of Electronic Interactive Marketers). Рядовое, в особенности для Уилла, событие: за отнюдь не бесцельно прожитую жизнь его уже (несколько преждевременно — сравните хотя бы с киноиндустрией) благодарили PC Magazine и IGDA (International Game Developers Association, помимо прочих дел раздающая Game Developers Choice Awards), а ESA (Entertainment Software Association, если кто забыл) удостоила уроженца г. Батон-Руж награды Champions Award. То есть большая пыльная полка с призами над камином.

Если бы сериал Lost снимался лет тридцать назад, то среди состава второго сезона был бы один небелый человек, дискриминацию которого все бы дружно преодолевали. Из группового фото совершенно ясно, что obesity — проблема номер один современного телегуманизма.

5. НЕПОСЛЕДНИЙ НЕГЕРОЙ

Ubisoft (www.ubi.com) намерена делать игру по сериалу Lost (http://abc.go.com/primetime/lost), находящемуся на пике популярности в стране происхождения — в Америке, где осенью народное зрелище вкатится в третий сезон на телеканале ABC. Гордо несущее на себе награду Emmy телемыло, к которому приложил руку (руки?) Дж.Дж. Абрамс (J.J. Abrams), создатель Alias, все из себя пупырчатое — выжившие в авиакатастрофе люди (все, естественно, как на подбор) должны научиться жить вместе на тропическом острове, где водятся белые медведи, загадочное чудовище, укутанное черным дымом (как Noob Saibot!), а также злокозненные Другие (The Others), намерения которых прояснятся в последующих сезонах. Еще есть бункеры, заложенные безумными парапсихологами на дотации, решившими строить утопическое общество, а также разговоры персонажей о Стивене Кинге и остальных писателях (Достоевском, Хемингуэе и О'Брайене).

Все это чудесно, только непонятно, что Ubisoft намерена сотворить из лицензированного ею у Touchstone Television богатого материала с мифологией и мощными персонажами (ясное дело, фамилии-то какие — Локк, Юм, Руссо). Участники сделки наговорили друг другу комплиментов; нечто в adventure-жанре будет сработано для всех актуальных платформ, начиная с ПК, уже в следующем году усилиями Ubisoft Montreal. Фанаты в нетерпении чешутся местами.







АЭС в Бушере и другие ядерные объекты Ирана очень раскручены мировыми СМИ (в т.ч. Google); идеальное место для подвигов Бахмана. Скажем, для последней миссии, когда американская военщина попытается украсть ученых в седьмой раз.

6. ФАРСИ-ФАРС Увы, ува! Наши любимые игрушки все больше становятся объектом политических манипуляций, а иногда вообще сливаются с ними в экстазе. Некие юные иранцы из Union of Islamic Student Societies обещают меньше чем через год (в марте 2007-го) отлить в золоте шутер про бравого персидского спецназовца. Тождественный названию игры Commander Bahman (ударение, наверное, на второй слог) в соответствии со злободневным сюжетом будет вызволять иранских ядерщиков из цепких лапок зловредных янки. Подумать только, совсем не секулярные ученые отправились паломничать в Ирак (и их выпустила родина, ага), им заломали руки и посадили под засов оккупанты. Очаровательно: когда агентство Reuters обратилось к разработчикам за подробностями, те насупились и ответили, что до релиза никаких пресс-конференций не будет. То есть никакой лапши (или что у них там, шербет?) на уши. Это девелоперский фундаментализм? Неужели они и сроки умрут, но выдержат?

Как мы знаем по фильмам про искателей утерянных реликвий, на пути к оным герою попадаются две категории красавиц: доктора археологии и сомневающиеся нацистки. Впрочем, блондиночки могут быть и певичками.

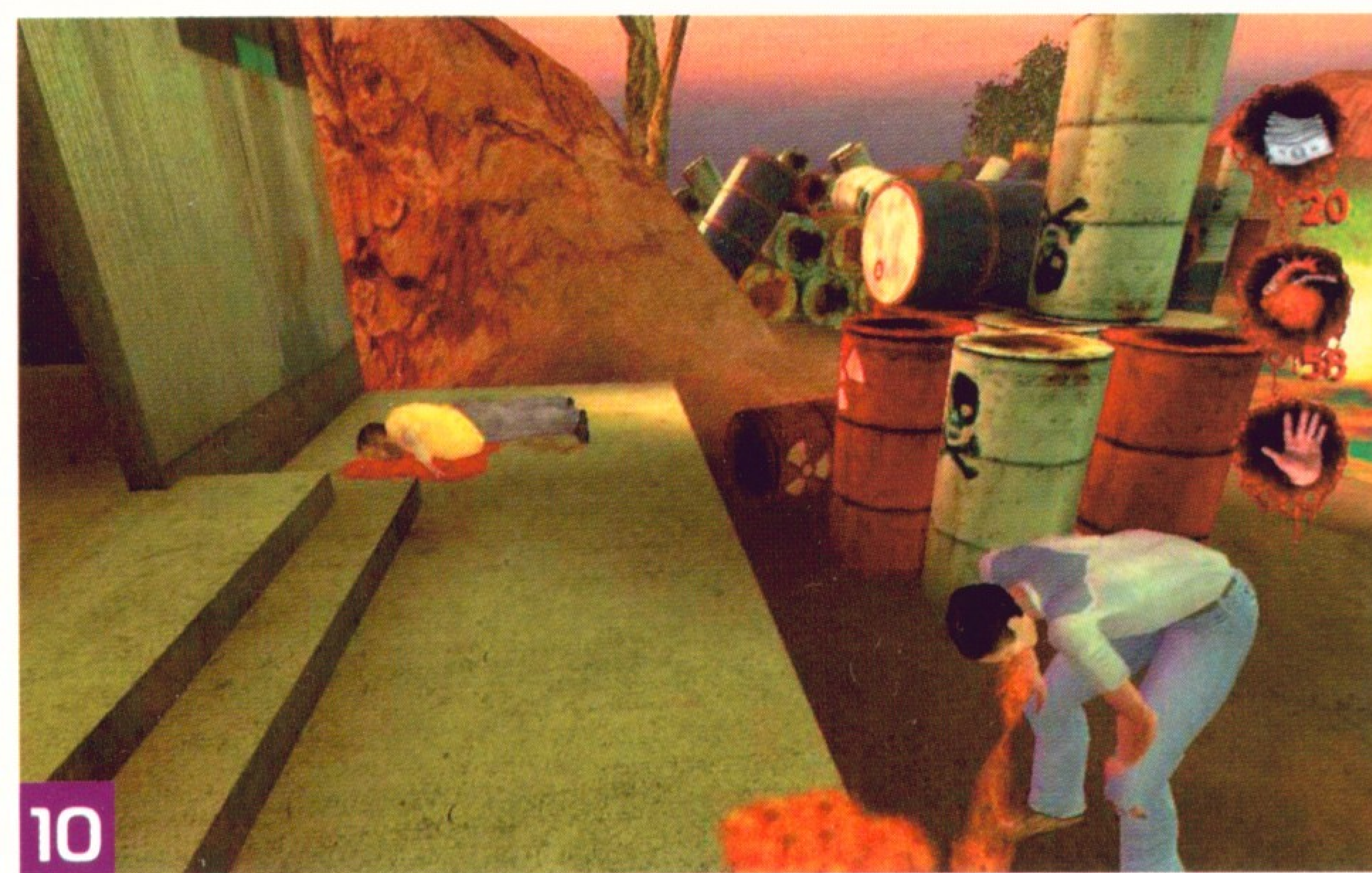
7. ДРЕВНИЙ ДЖАГГЕРНАУТ Биография квестовой серии Atlantis собирается обогатиться игрой с рабочим названием Atlantis V, которую издаст французская Nobilis (www.nobilis-france.com). Порядковых числительных в полном релизном имени игры, скорее всего, не будет: для команды, делавшей первые три «Атлантиды» (Atlantis: The Lost Tales, Beyond Atlantis, Atlantis III: The New World) в ныне покойной Cryo и четвертую, Atlantis Evolution, в Atlantis Interactive, затонувший континент — общая тема и источник вдохновения. Действие игр разворачивалось то в самом королевстве Посейдонида и Антилия, то в прошлом, то в будущем. Атлантиду находили и/или спасали самые разные люди. В новой игре — опять-таки новый главный герой и очень приятный сюжет в духе приключений д-ра Джонса — молодой конструктор самолетов ищет технологически совершенное транспортное средство древней цивилизации, в чем ему очень помогает девушка-археолог (buns intended?) и мешают злодеи, которым артефакт погибшей цивилизации нужен для очень плохих вещей. Игра явно будет обладать большим драматизмом, так как действие занесет героев и злодеев на германский пассажирский цеппелин «Гинденбург», крушение которого оставило неизгладимый след в мировой культуре (да, с дирижаблями происходят не авиакатастрофы, а крушения, медленные и величественные — см. обложку альбома, одноименного сами знаете какой группе). Одурачить, как думается, нацистов можно будет уже в октябре текущего года.

Если все будут играть в Age of Conan по крайней мере до 2023 года, жизнеутверждающая суть игры спасет человечество от антиутопий.

8. ВМЕСТЕ НАВСЕГДА Норвежцы из Funcom (www.funcom.com) договорились с хранителями творческого наследия Роберта Говарда из Conan Inc. о продлении эксклюзивного права на разработку любого количества онлайновых игр на основе, гм, конанианы. Аж до 2018 г., с возможностью продления конкорданса до 2023-го. Повод опечалиться («Ух, а мне ведь будет сильно за сорок») или поехидничать («Они думают, в Age of Conan: Hyborian Adventures будут играть и тогда»)? Вовсе не-а. Funcom раздвигает пределы времени, в котором существуют КИ и мы, игроки, перекрывая уверенностью в том, что небо не упадет, в такие мрачные даты, как 2017-й (The Running Man) и 2019-й (Blade Runner).







Даже с подстриженной бородкой Кен Ролстон напоминает хрестоматийного D&D-мага. Если, выйдя на пенсию, примется отращивать — получится вылитый Эльминстер.

9. ЕЩЕ ОДНА ДЫРА В СТЕНЕ

Кен Ролстон (Ken Rolston), в 80-х работавший с Грегом Костикяном над Paranoia, великой настольной RPG, сотрудничавший с Games Workshop (вселенная, простите, вселенные Warhammer) и помогавший Legend делать Callahan's Crosstime Saloon, но широкому кругу игроков известный в первую очередь как главный дизайнер Morrowind, двух аддонов к ней и Oblivion, решил удалиться от дел. В интервью сайту [H]Consumer (http://consumer.hardocp.com) патриарх сообщил, что из своих творений больше всего любит Paranoia и Morrowind. Над Oblivion, по словам Кена, работало больше людей, чем над ее предшественницей, и его относительный личный вклад в The Elder Scrolls IV меньше, чем в серию номер три. И диалоги из-за тотальной озвучки в Oblivion менее ветвисты (Кен все-таки очень деликатен). Но он все же надеется, что нормальный, то есть ненормальный игрок в Oblivion наплюет на подгоняющий сюжет и кинется в чащу.

Не беремся утверждать, что мистер (мастер!) Ролстон ушел на пенсию из-за невозможности придать глубину своему последнему (жаль, если действительно так) творению. Просто устал человек. Надежда, что ролевые игры преобразят культуру и сравняются по значимости с литературой и кино, не сбылась. «Жизнь кончилась, теперь — гольф», — как говаривал в свое время Джон Леннон. Впрочем, Кен собирается играть не в гольф, а в настольные RPG с друзьями и родственниками и музицировать на аккордеоне.

А тем временем бывшие коллеги Кена по Bethesda (www.bethsoft.com), работающие там и ныне, выкатили очередной платный подгружаемый кусочек Oblivion. Желающие и платежеспособные могут прошвырнуться по самому большому (хаха, на сегодняшний день) подземелью игры — потерянному городу Ayleid'ов с целью получить в алчущие руки меч, про который столько хорошего было написано в книжках — Mehrunes' Razor. Ну и не допустить, чтобы какой-то субъект из Дома Тельванни высвободил свою провинцию из-под власти Империи. Жизнь продолжается, если это, конечно, жизнь.

Гики всего мира встречают мэрилендскую инициативу по легализации КРОВИЩЩИ в КИ неумеренным потреблением энергетических напитков и валяются в липких красных лужах, полных, помимо всего прочего, кофеина и адреналина. Если авторы Postal и GTA удержатся в рамках целомудренного насилия, их будущее можно считать безоблачным.

10. БИЛЛЬ ВЫЛЕТАЕТ ИЗ ТРУБЫ

Есть мнение, что единственный шанс американских региональных (штатных? штатских?) парламентов прославиться — обсудить и принять страшный игроненавистнический билль, который потом втихую отменит Верховный суд штата, чтобы не умалить паблисити авторов законопроекта. Штат Мэриленд нашел другой путь: здешний закон, принятый 2 мая и вступающий в силу 1 октября, не предполагает введения системы рейтингов, альтернативной ESRB или выписывания четырехзначных штрафов тем, кто продает неправильные игры несовершеннолетним. Неудивительно, что на исходе последнего весеннего месяца медленно реагирующая на раздражители ESA (www.theesa.com) принялась ставить мэрилендских законодателей в пример остальным: оказывается, к играм можно относиться, как к кино. То есть насилие — сколько угодно, секс — ни-ни, только в запечатанных пакетах после девяти вечера. Припомнив общее соотношение жестокости и эротики в индустрии, легко догадаться, что кинематографический подход к жестокости — мечта всех издателей и торговых сетей. Что в свою очередь подразумевает скорое распространение М.-подхода на другие штаты. ■

«Wii — это не следующее, а абсолютно новое поколение игровых консолей!» — заявляет Реджи. Мы хоть и находимся на безопасном отдалении, но на всякий случай верим.

1. ПОКА ТЫ СПАЛ

По итогам E3 2006 компания Nintendo неожиданно обнаружила себя лидером nextgen-гонки — чем не замедлила воспользоваться. Нового президента американского подразделения компании зовут Реджинальд (Реджи) Филс-Эйми, и он сумел завоевать сердца фэнбоев всего мира всего одной фразой: «Меня зовут Реджи, и мы с вами надерем кое-кому задницу». Как не любить такого человека? Мистер Филс-Эйми похож то ли на отставного боксера-тяжеловеса, то ли на подавшегося в Голливуд рестлера.

Там же были сделаны некоторые заявления: Nintendo Wii обещает сама ходить в Интернет, самолично качать демо-версии игр — сообразно вкусам владельца, конечно! — тихо, в ночи, пока хозяин сопит. Заодно компания, известная своим скептическим отношением к сторонним производителям, неожиданно заявила о запуске новой, революционной программы «Дорогу талантливым, маленьким и независимым разработчикам!». Мы недоверчиво трем глаза. Это плохо или хорошо?

Более того, «Нинтендо» обещает ежедневно выкладывать в специальный уинтернет по свежей игре от маленьких и независимых. Каждый день — новая мини-игра за пять баксов! Это не считая классических, для NES, SNES и Nintendo 64 — по цене от одного до десяти долларов. Ну и напоследок было объявлено, что Wii будет поставляться с предустановленным веб-браузером Opera. Представляете: Интернет на экране телевизора? А мы-то думали, что эта идея еще в 1998 году того...

Тем временем все четче отрисовываются цена и дата выхода Wii. Если мыслить стратегически, выпуск новых игр для DS, GameCube и GBA загадочно обрывается в ноябре сего года: роковую дату «6 ноября» стоит обвести в календаре фломастером. Что касается цены — 250 долларов. Почти официально.

Чудо-нашлепка добавляет на крестовину диагонали, жизненно необходимые при реализации файерболов.

Tekken: Dark Resurrection на PSP явно не отказывает производителям женского белья в продакт-плейсменте. Мы возмущены, и, прежде всего, размером экрана.

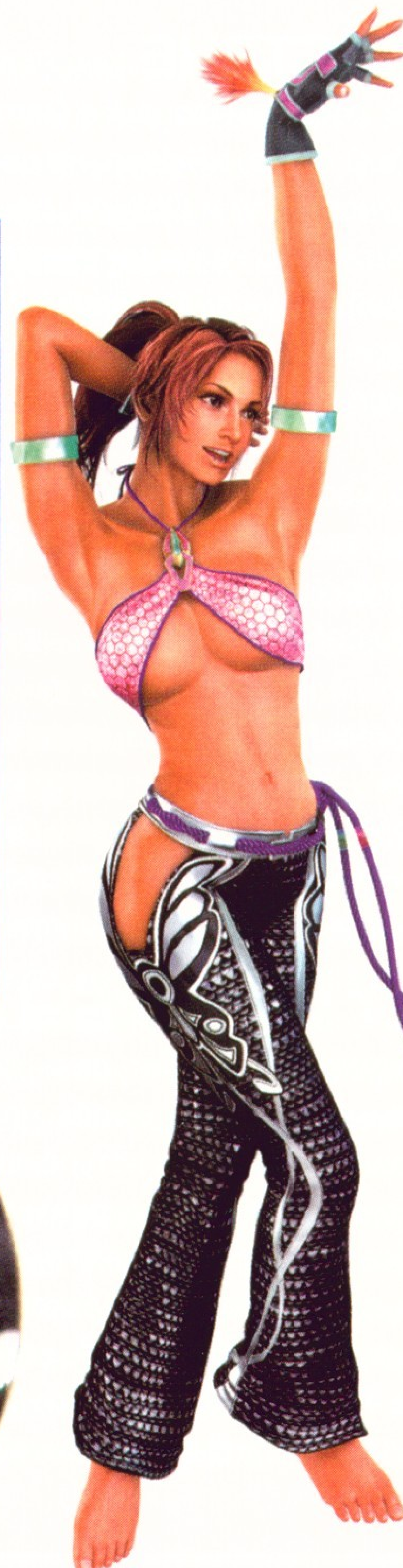
2. ДОМАШНЯЯ ВЫДЕЛКА

Sony до сих пор пытается вдохнуть признаки жизни в многострадальную PlayStation Portable. Недавно, например, вышла свежая прошивка версии 2.71, которая превращает консольку в... портативный телевизор. Нет, не надейтесь, у PSP не вырастет разлапистая антенна — пока что функция Portable TV работает в паре с единственным японским поставщиком (платных) телепрограмм. Зато новая версия позволяет скачать целых две демо-версии свежих PSP-игрушек (LocoRoco и Kazuo) и даже упечь их на мемори-карточку. Всего полтора года понадобилось компании Sony, чтобы понять, как использовать карту памяти на собственной консоли. Поздравляем, лучше поздно, чем никогда.

Вторая новость о PSP пришла совсем с иных фронтов: от гнусных пиратов, с которыми Sony беспощадно борется, не жалея сил и владельцев карманной консоли. Представители homebrew-движения (по-русски — «самопал») неожиданно заявили, что у них дома лежит готовый прототип мод-чипа для PSP, нечто по имени Undiluted Platinum (UP). Установка чипа требует неполной разборки PSP и некоторых навыков работы с паяльником, зато пользователь получает возможность запускать на своей консоли что угодно и когда угодно...



1







2



3

Приятный момент: установка чипа не влияет на работу PSP — в любой момент чип можно отключить и загрузиться с самой свежей версией прошивки. Неприятный момент: никто так и не доказал, что UP существует на самом деле. Может оказаться, что никакого мод-чипа нет, а его описание — не более чем плод воспаленного воображения недовольных владельцев PSP.

И, наконец, самая приятная новость: в каждую коробочку с «Теккеном» для PSP будет положена специальная заглушка для крестовины. Эта заглушка (она же — насадка) позволит, наконец, нормально играть в файтинги. Праздник и ликование среди любителей врезать товарищу — теперь и в общественном транспорте, да и любом другом неподходящем месте.

Обездоленному Снейку остается только подкрадываться сзади. И душить, ДУШИТЬ, ду... На радость детям.

3. WHAT'S UP, SNAKE?

Разработчик серии Super Smash Bros. (и, следовательно, один из лучших, добрейших, справедливейших людей на планете) Масахиро Сакурай на официальном сайте игры (www.smashbros.com) подтвердил участие Солида Снейка в Wii-инкарнации квадрофайтинга (Super Smash Bros. Brawl, см. текущую тему номера). Это, кажется, первый случай, когда в игре будет участвовать персонаж, не принадлежащий с потрохами «Нинтендо». Протагониста жестоких экшенов «Конами», впрочем, не забыли кастрировать: «После долгих и мучительных размышлений мы решили изъять у Снейка огнестрельное оружие, — пишут разработчики. — Использование взрывчатки сочетается с веселой мультипликационной стилистикой нашего игрового мира куда лучше.» Да-да, Солид дружит с персонажами мультфильмов про Багса Банни! Может, завяжет и с куревом?

Шесть месяцев Серкис жил среди горилл в британском зоопарке, наращивая образ Кинг-Конга. Отпечаток — неизгладим.

Сенсоров с физиономии Энди не снимает даже ночью. А вдруг?..

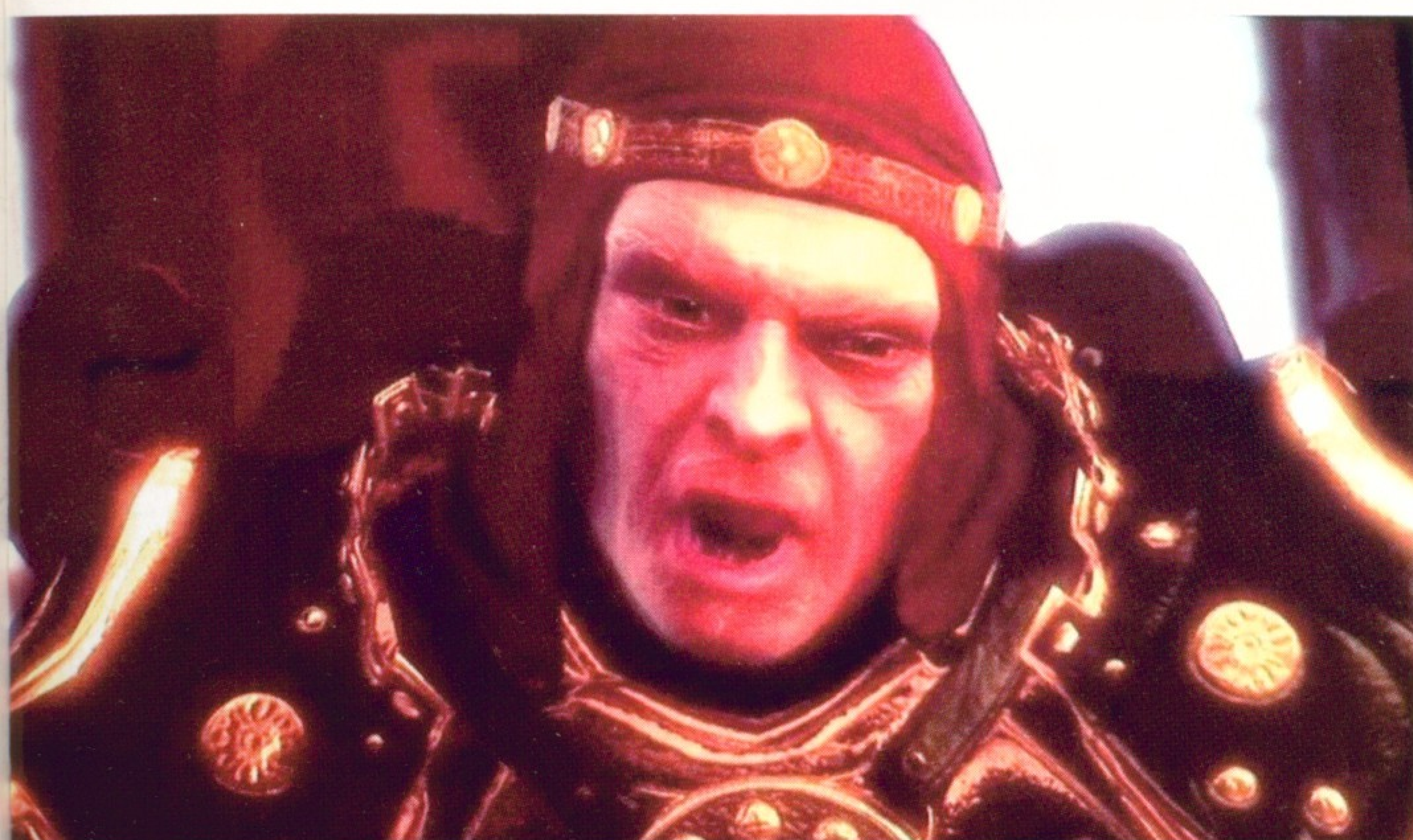
4. РЕЖИССЕР ИЗ ЧЕРНОЙ ЛАГУНЫ

Энди Серкис, ветеран синего резинового комбинезона (репертуар от Горлума до Кинг-Конга), принимает самое активное участие в разработке Heavenly Sword — одного из центральных PS3-проектов. Энди привычно сыграл главного злодея (безумного короля, за которым охотится полуголая героиня), а заодно написал сценарий, пригласил в игру актеров-побратимов и даже занимался постановкой роликов! Мы пускаем слюну: срежиссированная Тварью в резиновом костюме игра — это свежо. Хотя по большому счету неинтерактивные ролики сногсшибательному фэнтези-экшену компании Ninja Theory (www.ninjatheory.com. См., опять-таки, тему) нужны в последнюю очередь. Ставим галочку.

Единственная игра, сумевшая побить в продажах идиотские программы-для-обучения! «Марио» стоит любить хотя бы за это.

5. ЛУЧШЕ ВСЕХ

25 мая состоялся японский релиз New Super Mario Bros. (http://mario.nintendo.com) — в первый же день игра разошлась тиражом в 480 тысяч копий, побив такие национальные хиты, как Brain Age, Brain Age 2, KimiKiss, Animal Crossing и даже Jikkyou Powerful Major League. Через три дня число проданных копий достигло 900 тысяч: за неделю ушло больше картриджей «Марио», чем прочих обучающих игр, JRPG и симуляторов бейсбола вместе взятых! Всего, кстати, в мире продано 200 млн. копий игр про Марио. Ориентировочно.





4



5

На кого работает Pandemic? Неужели на них?

Или все-таки на этих?

А игра, конечно, так себе.

6–8. ПОСЛЕДНИЙ ДИКТАТОР

Destroy All Humans! 2 в исполнении Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com) собирается объявиться на PS2 и Xbox (last gen) в конце этого года. Бесстрашный инопланетный воин Крипто уже навещал Землю в неспокойные времена охоты на коммунистов, гонки вооружений и бума секретных лабораторных исследований... он даже импресонировал молодого Ричарда Никсона! Но тучи сгущаются — на дворе шестидесятые!

Хиппи, Холодная война, советские шпионы, ядерные испытания, гигантские монстры в Японии (обещают аутентичных Годзиллу и Мотру)... Будет кооператив. Разработчики не останавливаются на достигнутом — третья и четвертая части, прописанные, соответственно, в семидесятых и восьмидесятых, уже в кузнях. Культурных референций хватит на всех и, понятное дело, любая игра с Годзиллой лучше, чем она же, но без.

Справедливости ради отметим, что игры об уничтожении человечества — светлая и безобидная сторона деятельности Pandemic. Калифорнийская компания отличается весьма сомнительными политическими вкусами. Вспомните хотя бы Full Spectrum Warrior: разработчики и не пытались скрыть факт использования программы американскими солдатами — они просто учились убивать арабских инсургентов! И вот теперь законно (дважды) избранный венесуэльский президент Уго Чавез обвиняет Pandemic в подстрекательстве к государственному перевороту — в новом экшене Mercenaries 2: World In Flames (www.mercs2.com) отважные герои уничтожают незванного «венесуэльского тирана» в ходе отчаянной борьбы за мировые нефтяные ресурсы. Для президента и политбюро это очень больные темы.

Весной «Сега» запустила официальный бутик «M.B.»; в продаже не только одежда, но и кроссовочки, и рюкзачки!

9. ЗАЧАРОВАННЫЕ

В лагере японских девочек праздник: Oshare Majo Love And Berry (что переводится с японского как «Модная ведьмочка: Любофь и фрукты» — и мы не шутим), самая популярная аркадная игра для шестилетних особей женского пола, выходит на Nintendo DS. Oshare Majo — игра аркадно-карточная. Это значит, что в обмен на стойеновую монетку девочек предлагается сыграть в ненавязчивую мини-игру, и по результатам получить... ну да, карту. С тем или иным элементом одежды для... да-да, ведьмочки. Потом эту карту можно считать в том же самом автомате — и ведьмочка получит новую модную сумочку или курточку со звездочками, или даже клевую розовую прическу! Еще раз, медленно: самая. Популярная. Аркадная. Игра. С октября прошлого года продано 43 миллиона карт — на, приблизительно, 20 миллионов живущих в Японии девочек. Теперь игра под неприметным названием Oshare Majo Love And Berry DS Collection будет доступна каждой девочке в любое время дня и ночи и даже в далеком путешествии! Интересно, выйдет ли этот монстр в коротких штанишках за пределы Японии — со своим специальным кардридером и прочими прелестями? Слышите? Миллионы европейских и американских девочек готовы удариться в плач, если немедленно, прямо сейчас, сию же минуту не получат портативной версии «Модной ведьмочки»! Слышите, мерзкие бездушные японцы?!


6


8


7



9



10

Нет, без Пещеры-51 здесь явно не обошлось.

10. ОТ «СОНИ» С ЛЮБОВЬЮ

Не успели высохнуть слезы по случаю премьеры нового геймпада PS3 («Нинтендо» обвинила «Сони» в плагиате, «Сони» пеняла «Нинтендо» в «узости кругозора» и утверждала, что «уже очень давно работает» над г-падом с детектором движения), как игровую общественность подкосило очередное страшное известие: зловещая корпорация намерена покончить с прокатом и продажей подержанных игр! В КИ-произведения для PS3 будет встроена до того могучая защита от тиражирования, что приобретение станет признавать только одну единственную консоль. Сдать в аренду или одолжить другу игру можно будет только вместе с аппаратом.

«ЭТА ПРИСТАВКА ТВОЯ... ДО САМОЙ СМЕРТИ!!!» — угрожающе писал малонадежный, но популярный британский сайт Games Radar (www.gamesradar.com). «Сони» как-то очень бодро откликнулась на обвинения в прокатном терроризме (не такие уж голословные, если вспомнить прецеденты из музыкальной индустрии): по словам британской пиар-активистки компании Дженни Конг, все это «глупейшие слухи. У «Сони» нет информации по данному вопросу — как официально, так и, положа руку на чипсет!, неофициально». Предыдущий сногсшибательный репортаж Games Radar («В НАЧИНКЕ PS3 ИСПОЛЬЗОВАНЫ ИНОПЛАНЕТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ!!!») Дженни также решительно опровергла.

А 1-го июня ушла в отставку глава пиар-департамента американского отделения «Сони» Молли Смит. С чередой скандалов вокруг утечки информации о ценовой политике PlayStation 3, ее геймпадах, Blu-ray и изысках защиты от копирования это никак не связано. Никак!

В дизайне «Кастлвании» крепчают диснеевские мотивы. Подумать только, когда-то на этом месте красовался индивидуум с крыльями!

В «Кастлвании» хочется играть только за девушек.

11. ШАРЛОТТА ПОД ХЛЫСТОМ

В четвертом квартале 2006-го выйдет сиквел (точнее, приквел) очень популярной и хорошей DS-игры Castlevania: Dawn of Sorrow. Инфернальная машина, генерирующая названия «Кастлваний», на сей раз разродилась именем Castlevania: Portrait of Ruin. Два персонажа: Шарлотта, волшебница, оборотень и просто красавица, и Джордан, мужчина с хлыстом. Душераздирающие события из жизни кровососущих состоятся до Dawn of Sorrow, в Замке Дракулы во время Второй мировой войны. Много вопросов вызывает заявленное управление двумя персонажами одновременно: Шарлотту на крестовину, Джордана на стило... или, гм, наоборот. Удобно ли водить тупого NPC туда-сюда стилом в динамичной аркадке?

Гики уже обсуждают, не отразится ли повышение Шарлотты в уровне на поведении Джордана (не возникнет ли между ними непреодолимой социальной пропасти?), и как осуществляется дележка магической рухляди. А полноценного кооператива и вовсе не будет: главный человек серии Коджи Игараши сообщает, что Wi-Fi поддерживается «лишь на одном из игровых уровней». ■





11

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН, АНДРЕЙ.ОМ, ФРАГ.СИБИРСКИЙ, ДМИТРИЙ.ХАЛО

.READme











Next Gen

Electronic Entertainment Expo
10–12 мая 2006 г.
Лос-Анджелес

Zzzzzz. Felt no pain. Вечер у телевизора-с-джойпадом внутренне воспринимается почему-то совершенно иначе, чем вечер у монитора с (опасной) мышью — может быть, потому, что у ПК всегда есть Alt+Tab, по которому можно проверить корпоративную почту, записать в «Ворд» пришедшую мысль, пририсовать завитушку в PowerPoint-презентации и вообще сделать вид, что занимаешься как-то, типа, чем-то полезным.

Консоли требуют полного самоотречения. Спутница жизни злобно смотрит «Прекрасную няню» на кухне — основной телевизор оккупировали я, Xbox 360 и Ghost Recon Advanced Warfighter. На консолях сейчас наглухо не во что играть, но то, что таки да, не имеет абсолютно никаких аналогов нигде — финал Shadow of Colossus заставил меня тихо положить джойпад на пол, выйти на балкон и запить горсть «Новопассита» первым же спиртным, до которого смог дотянуться. Вас так не вставит — это срезонировало с Личным. Но сама сила воздействия...

Консоли буквально за последний год стали снобским развлечением для тех, у кого есть лишняя пятера зеленых баксодолларов ($500 за 360, $3000 за приемлемый HD-телевизор, остальное можно потратить на пристойный звук — плюс, конечно, игры, которые ломать пока никто не научился, и в ближайшее время вряд ли научится). Дальше будет только дороже — розничные $900 за PlayStation 3, телевизионное разрешение 1080i; потом, спросите Фрага, пора покупать проектор... Гигантская часть граждан потребителей тихо теребит моржонка перед купленным мамой позапрошлогодним компьютером и страдает в форумах о том, что у консольных игр дескать нет ДУШЫ!.. Ага-ага.

Не будем уже говорить очевидностей о том, что гонка приставочных вооружений двигает вперед индустрию в целом: раз в три-четыре года случается глобальная технологическая революция. Более того, — можете не сомневаться, что уже в эту самую минуту в подземельях Sony, Microsoft, Nintendo и бог знает кого еще готовится очередное следующее поколение. Чертовски ведь интересно жить на свете, правда?

Для консольных проектов E3 2006 оказалась... разной. Sony, взорвавшая в прошлом году танцпол умопомрачительными (и, как выяснилось, фальшивыми) демонстрациями Motor Storm и Killzone, на сей раз отделывалась от публики 15-минутными роликом Metal Gear Solid 4, где главгерой стреляет себе из пистолета в рот, и Gran Turismo с текстурами высокого разрешения и парой (уже куда более приземленных) неинтерактивных демо. Главные PS3-проекты на свидание не явились: Devil May Cry 4, та самая Killzone, новая The Getaway, Resident Evil 5 — все велели передавать вам большой и пламенный.

Неожиданно мощно выступила Microsoft — с чисто такой потребительской позиции, как владелец 360, я ходил по бело-зеленому стенду и ставил мысленно галочки: ага, вот это я непременно куплю... И это тоже... И еще вот это, и вот это, и вот это. Суммарно набралось дюжины две наименований — прощайте, ноябрьская и декабрьская зарплаты, наш роман обречен.

Nintendo Wii, остроумно прозванная английскими журналистами Wee, — это такое вообще отдельное. С новаторским контроллером и позавчерашней графикой, с многокилометровыми очередями на предмет подержаться за три игры, с неизменными Mario, Zelda и Metroid Prime — мы совсем не удивимся, если она окажется лебединой песнью Nintendo, ее финальным аккордом.

На следующей дюжине страниц — шоты, цифры и буквы нескольких десятков консольных проектов. Такая форма подачи кажется нам максимально адекватной: мчась по выставке, мы фиксировали все именно так. Фейерверк красок, по пять минут на игру, скорее дальше, белый джойпад Xbox360, черный джойпад PlayStation 3, странная плоская серебристая штучка контроллера Wii, каракули в блокноте.

АНДРЕЙ.«WORD KONDUCTA».OM

P.S. Все новые консоли, конечно, придется покупать. Дьявол. Прощайте, жалкие остатки личной жизни. I am sofa king we tar did.

Read faster. ■

Heavenly Sword

жанр	Бескомпромиссная мясорубка
платформа	PlayStation 3
разработка	Ninja Theory (www.ninjatheory.com)
издание	Sony Computer Entertainment (www.scee.com)
дата релиза	Ноябрь 2006 г.






Единственный играбельный продукт для Playstation 3, применимо к которому модное словосочетание next gen не хочется закавычить, — феерический arena combat. Это как гонконгский ремейк ключевых сцен х/ф «Гладиатор», исполненный в стилистике ранних фильмов Джета Ли — главгероиня плюет на все законы человеческой физики, скачет по стенам, взмывает в воздух и громит головами врагов каменные стены и деревянную фурнитуру. Все это — в таком hi-res, что даже самому черствому мужчине нашего с вами возраста начинает хотеться бросить все, купить вот такенный HDTV-ready-телевизор, уволиться с работы и круглосуточно играть в Heavenly Sword с краткими перерывами на доширак.

Есть, правда, некоторые сомнения, что Ninja Theory удастся выжать из концепции «раздача многочисленным гадам люлей в замкнутом помещении» сколько-нибудь долгоиграющее развлечение — скоро выясним. Приди, ноябрь — мы уже занесли молотки над свинокопилками.



Indiana Jones 2007

сайт игры	www.lucasarts.com/games/indianajones
жанр	Экшен от третьего лица
платформа	PlayStation 3, Xbox 360
разработка и издание	LucasArts (www.lucasarts.com)
дата релиза	Лето 2007 г.

Про эйфорию, эндорфины, пикселюкс и прочие технологические находки LucasArts см. раздел приставочных новостей прошлого номера, мы же пока консолидируем вытянутое из девелоперов знание насчет всего остального. Итак, полное название нового «Инди» объявят ближе к концу года и в нем, в этом названии, непременно будет соединительный союз и. Дело не обойдется без нацистов и сверхъестественных артефактов. Происходящее не будет иметь отношения к четвертой части кинопохождений археолога, которая, даст бог, все же увидит свет в 2007 году. Ожидаются недетские set-pieces вроде вагонеточной погони в «Храме судьбы» и кулачных боев на несущихся танках в «Храме судьбы». От себя добавим, что с ragdoll-физикой определенно пора что-то делать: непринужденно обвивающие ногами собственные шеи трупы начинают конкретно задалбывать.

Force Unleashed

жанр	Экшен от третьего лица
платформа	PlayStation 3, Xbox 360
разработка и издание	LucasArts (www.lucasarts.com)
дата релиза	Не объявлена

С этим продуктом случилась подлинно детективная история: за несколько дней до E3 уважаемое издание New York Times написало, что, видите ли, Lucas Arts работает над свежей игрой во вселенной Star Wars — речь там якобы идет о жизненном пути Дарта Вейдера через все шесть киноэпизодов. Однако на все наши закономерные вопросы тетя Сюзанна (Suzanne Panther) отвечала весьма ненатуральным выражением крайнего удивления на циферблате: «Какой, мол, такой дартвейдер?..» Но журналиста Game.EXE такими конскими штучками, конечно, не провести: прорвались, просочились за три ряда закрытых дверей и за в общей сложности полторы тонны PR-сотрудников (и -иц).

Ну что... Там такой типа джедай проделывает примерно те же фокусы, что цифровой Индиана Джонс за стеной стенда — только в декорациях королевского дворца на планете Набу. Хотя нет, одна безоговорочно любопытная штука: физический фокус моментального изменения свойств поверхности. Гигантская гранитная статуя Джа(р) Джа(р) Бинкса была превращена в желе и немедленно сползла наземь под собственным весом.

О неприятном: судя по всему, в LucasArts еще не решили, кому быть главгероем — иконописному Дарту Вейдеру или просто абстрактному ситху. Очевидно, именно поэтому случилась заминка с официальным анонсом.



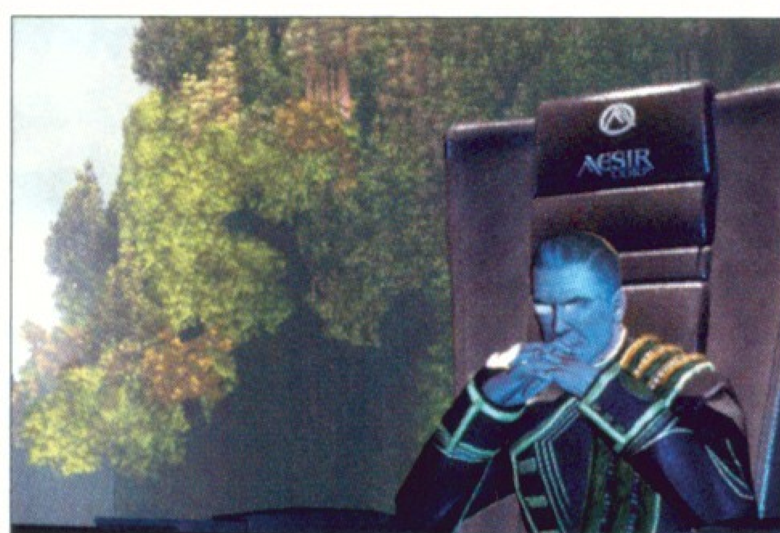
Too Human

сайт игры	www.xbox.com/toohuman
жанр	Экшен от третьего лица
платформа	Xbox 360
разработка	Silicon Knights (www.siliconknights.com)
издание	Microsoft (www.microsoft.com/games)
дата релиза	Не объявлена

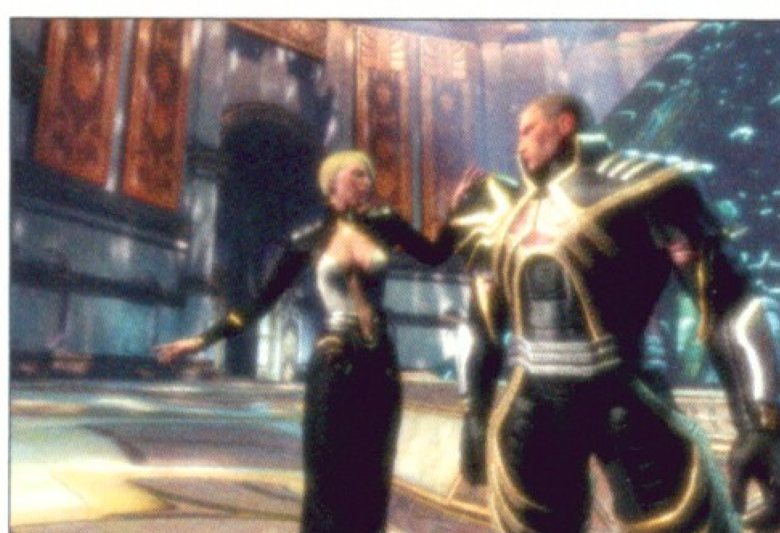
Microsoft ставит на Too Human очень многое: надо же отбивать потраченные в свое время на покупку Silicon Knights (авторы шедеврального хоррора Eternal Darkness на GameCube; кто не играл, тот пусть сам придумает себе обзывательство) десятки миллионов долларов. Отсюда обложки англоязычной прессы, анонс сразу уж прямо трилогии (обычно это очень дурной знак) и прочая демонстрация собственного могущества.

Пока, стоит заметить, означающее довольно серьезно расходится с означаемым. Декларации про Кибер-Бога Балдура (он, если что, играбельный главгерой) и Битву За Само Существование Человечества мало пересекаются с продемонстрированным нам геймплеем: там происходит клон Devil May Cry, только с зелеными инопланетными тараканчиками в качестве врагов. Замусолив тварей в огромном помещении, залитом бирюзовым неоновым светом, наше божество перемещается замусоливать точно таких же тварей в соседнее помещение, залитое желтым неоновым светом. И так по кругу. Ну, в общем, с алгоритмами освещения на Xbox 360 парни работать научились. Молодцы.









Наконец, непонятно, как можно относиться всерьез к игре, где роль главных оппонентов исполняют РобОтоСобаки. Надо думать, это взбесившиеся AIBO.



Shadowrun

сайт игры	www.shadowrun.com
жанр	Многопользовательский шутер
платформа	Xbox 360, PC
разработка	FASA Studio (www.fasastudio.com)
издание	Microsoft (www.microsoft.com/games)
дата релиза	Не объявлена

У ролевой вселенной Shadowrun (магия против технологии, древние артефакты, гибель мира, все дела), оказывается, имеется столько оголтелых почитателей, что мы уже заранее расчистили себе почтовые ящики — ждем hate-mail'а. Почему hate? Потому что: а) еще один многопользовательский шутер нужен миру, как вам — вот такенная заноза не скажем в каком месте (начинается на букву «з») и б) в своем сегодняшнем виде Shadowrun похожа на недоделанный Unreal Tournament пятилетней давности.

Главным selling point'ом всей этой кабарги является возможность организации совместного досуга владельцев ПК- и приставочных версий. Результат, в общем, закономерен: пока наш оппонент отчаянно крутил ручки на очень красивом белом джойпаде 360-го, мы планомерно стреляли ему из мыши прямо в левый зрачок. Плохо быть заточенным под!.. кхм.

Resistance: Fall of Man

жанр	Шутер от первого лица
платформа	PlayStation 3
разработка	Insomniac Games (www.insomniacgames.com)
издание	Sony Computer Entertainment (www.scee.com)
дата релиза	17 ноября 2006 г.

Insomniac, авторы дурашливых погремушек Ratchet & Clank для PS2, сделали страшно серьезное лицо: Resistance негласно позиционируется как «Call of Duty с алиенами». Альтернативная реальность 1951 года: вроде бы Вторая мировая, но вместо фашистов — довольно-таки cheesy-looking инопланетяне с частоколами зубов и явно инсектоидной (блин!) родословной. Пока из примечательного: очень изобретательное оружие. Рои самонаводящихся боевых игл, специальные стенобитные пушки, крайне интересное использование плазменных шаров — должно быть, в общем, забавно.

Хотя пришельцы очень идиотские. Правда.







The Legend of Zelda: Twilight Princess

сайт игры	www.zelda.com/universe/game/legendzelda
жанр	3D-адвенчура с элементами РПГ и платформера
платформа	GameCube, Wii
разработка и издание	Nintendo (www.nintendo.com)
дата релиза	Четвертый квартал 2006 г.

Twilight Princess должна была выйти на Nintendo GameCube еще добрых полгода назад. Вместо этого она появится осенью — и на Wii. Само собой, «Нинтендо» обещает и версию для GameCube — но кому нужна обычная «Зельда» (пусть графически и не слишком отличная от версии для Wii), когда есть «Зельда» с поддержкой волшебного дуэта «ПДУ + нунчак»? На крайне труднодоступном стенде «Нинтендо» выстоявшие очередь счастливцы предавались Wii-разврату: шныряли по пещерам, стреляя из лука и размахивая мечом, даже удили рыбу, идиллически сидя в лодочке. Возможность одной рукой врезать щитом по морде, а другой, с воинственным криком провернув «нунчак», погрузить меч в чье-то мягкое подбрюшье, нечеловечески бодрит даже в такой детской, мультипликационной, лишенной крови и мяса игре, как «Зельда». За гиммиком с контроллером сама игра, над которой, прилагая сумасшедшие усилия, корпит команда элитных разработкаов под руководством автора «Марио» Шигеру Миямото, как-то затерялась. А ведь это, по сути, «Обливион» для консолей.





The Eye of Judgment

жанр	Виртуальная настольная карточная стратегия
платформа	PlayStation 3
разработка и издание	Sony Computer Entertainment (http://scea.sony.com)
дата релиза	5 февраля 2007 г.

Ловким движением профессионального крупье (о, бесцельно угробленные на Magic: The Gathering годы!) игрок выкладывает на белое игровое поле (три на три клетки) скучную фэнтези-карту «Малый дракон». Но на экране на месте карты оказывается великолепный бледно-зеленый змий с усеянной шипами шишкой на кончике хвоста! Пасс рукой в поле зрения камеры — и дракон вступает в смертельную схватку с фиолетовым роботом. Рев, дым, огонь; гик отскакивает от монитора и трусливо замахивается новой картой, — с жутчайшим заклинанием...

The Eye of Judgment забавляется с модной нынче концепцией «аугментированной реальности». Сочетание «сканер-и-камера» позволяет вшивать элементы живой действительности (коллекционные карты со специальной «кибернетической кодировкой») в действительность полигональную. Приятный штрих: на стенде «Сони» роль The Eye of Judgment играли камеры на страхолюдных подставках, напоминающие настольную лампу советских времен в переложении Ганса Руди Гигера. В домашнем варианте роль этого приспособления будет играть банальнейший EyeToy. А жаль.

Super Smash Bros. Brawl

сайт игры	www.smashbros.com
жанр	Файтинг на четыре персоны
платформа	Wii
разработка	HAL Labs
издание	Nintendo (www.nintendo.com)
дата релиза	2007 г.

Кто победит в жестокой драке без правил: Марио, Солид Снэйк или лабрадор из Nintendogs? В серии Super Smash Bros. издавна (еще с N64) стравливали таких героев интеллектуальной собственности «Нинтендо», которым мало что драться — находиться в одном кадре нельзя. Последняя для Wii инкарнация скоростного трюкового файтинга на четверых (можно, впрочем, и вдвоем) игнорирует ДПУ с нунчаком в пользу обыкновенного геймпада с двумя аналоговыми рукоятками (для Wii будет и такой). Впрочем, это единственно возможный выход. В гиперактивном бою, где вперемешку используются бейсбольные биты, лазерные винтовки, покемоны и световые мечи, руками махать физически опасно.

Из персонажей, помимо безумного боевого лабрадора, внимания достойна Сэймус из «Метроида». По многочисленным зрительским просьбам с нее сняли глухую броню.









The Darkness

сайт игры	www.2kgames.com/thedarkness/darkness.html
жанр	Мистический FPS про хитмена
платформа	PlayStation 3, Xbox 360
разработка	Starbreeze (www.starbreeze.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	31 декабря 2007 г.

Наши любимые шведы от игромонстра «Хроники Риддика» на закрытом стенде 2K Games показывали The Darkness — шутер от первого лица про одержимого Тьмой киллера по комиксам изданиества Top Cow. Там, где Риддик втыкал в вертухайское ухо отвертку, Джеки Эстакадо вызывает демонических хенчменов, которые совершенно зверски РАЗДЕЛЫВАЮТ полицейских ножовкой и отбойным молотком. Причем сверление и распиливание осуществляется не спустя рукава, а с мало скрываемым садизмом. Видно, что демоны любят свою работу, а свиней, напротив, терпеть совершенно не могут. Как и Риддик, здешний хитмен цветет во тьме: выпускает, в частности, из себя длинные черные щупальца, которыми утаскивает полисменов в вентиляцию, и устраивает на стене черные дыры, засасывающие не только копов, но и всю мебель в помещении. Все это присутствует помимо стандартного киллерского экшена со стрельбой с двух рук, врывающимся через окна и даже стену дома спецназом... В апофеозе демо Эстакадо, подхватив щупальцем мусорный бак, ловко вышибает из небес полицейский вертолет, а затем принимается жонглировать автомобилями. Знай наших!



Rayman Raving Rabbids

сайт игры	http://raymanzone.uk.ubi.com/ravingrabbids
жанр	Атака психоделических кроликов
платформа	Wii, PlayStation 3, Xbox, Xbox 360, GameCube, PlayStation 2
разработка	Ubisoft Montpellie
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	2 октября 2006 г.

После «Кинг-Конга» Мишелю Анселю была одна дорога — в уличные артисты. Ну или в разработкаи «Рэймена»... Маэстро, как и многие другие оступившиеся таланты (Кевин Смит снимает вторых «Клерков», Дэвид Перри ищет деньги на новую серию Earthworm Jim), выбрал жизнь. Rayman Raving Rabbids предстал на стенде Ubisoft в виде ролика, но не просто ролика, а ролика о полоумных кроликах-убийцах с глазами навыкате. Больше ничего, собственно, и не требовалось. За Рэймена Ансель не брался уже давно (с 2001 года. В третьей части почти не участвовал), но нисколько не заржавел: слабосочлененный герой лихо рассекает по стенам и потолкам на гигантском пауке, летает на орле и, по слухам, должен будет вступить в отношения с акулой. Еще Рэймен, подобно Ларе Крофт, меняет наряды и, точно Джей-Си, пляшет на дискотеке, повергая чумовых кроликов в натуральный гипноз.

Red Steel

сайт игры	http://redsteelgame.uk.ubi.com
жанр	Шутер от первого лица
платформа	Wii
разработка	Ubisoft Paris
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	Ноябрь 2006 г.

У Red Steel всего одна задача: доказать, что на Wii, несмотря ни на что, можно играть в FPS. Аналоговая рукоятка на нунчаке — для брожения по Маленькому Токио, ДПУ — для стрельбы по якудзе (и «многих других действий»). Управлять шутером от первого лица таким способом не слишком удобно — очень трудно рассчитать усилие при движении контроллера в правой руке, зато можно наклонить ДПУ — и пистолет на экране развернется плашмя! Что, конечно, в нашей жизни чуть ли не главное. По кнопке включается слоу-мо: пока морская фигура на месте замри, пультом указываешь, куда именно хочется поразить вот того сукиного сына в красной куртке. Кнопку еще раз — и поражаешь. Хорошо выцеленные выстрелы обезоруживают: изящным движением руки предлагаешь подследственному уткнуться мордой в холодный пол. Но все это ерунда! Параллельно с пистолетами в Red Steel используются самурайские мечи. Вакидзаси — в левой руке для блокирования, катана — в правой для разрубания татуированных японцев. Сие банзай и хонто нэ.

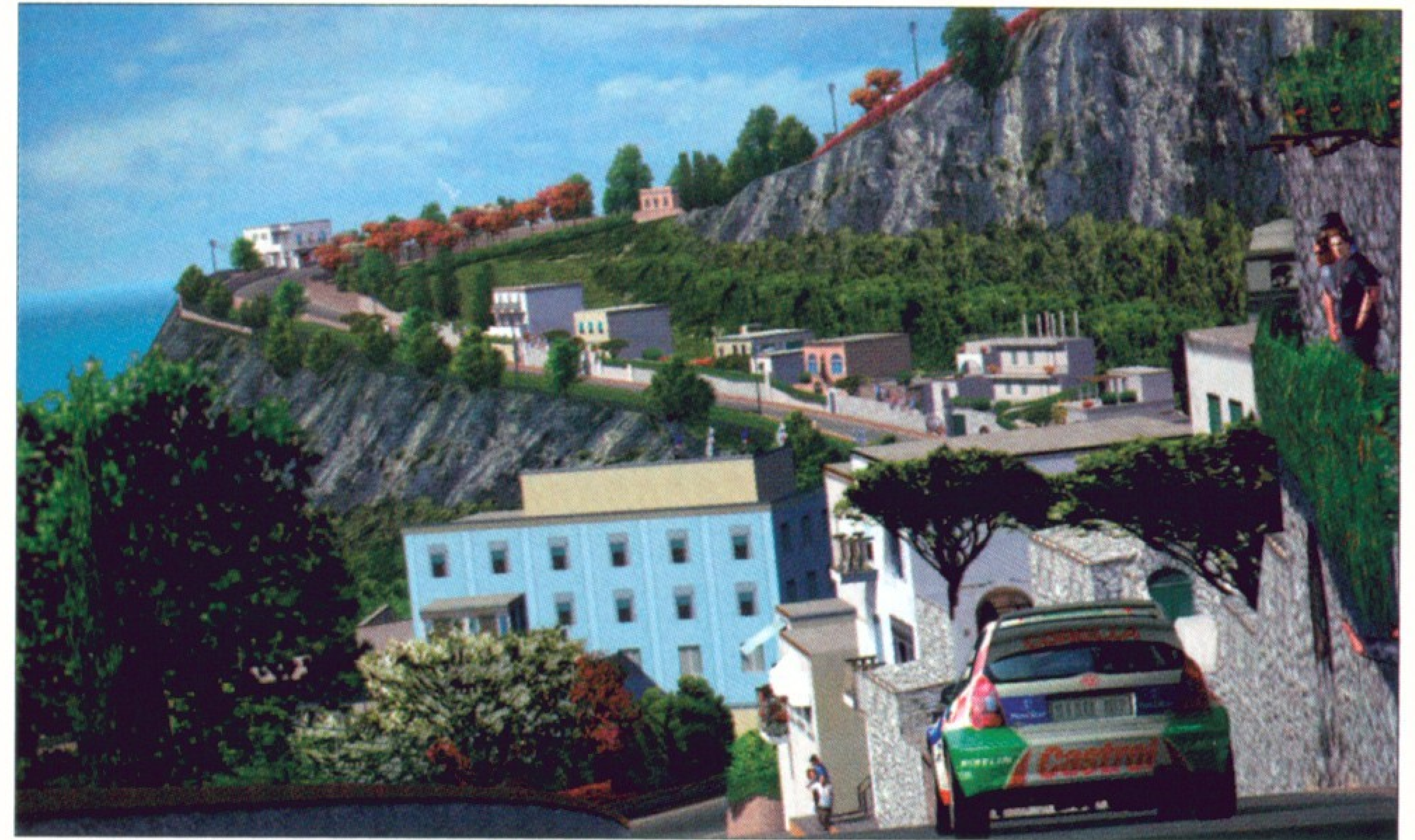




Gran Turismo HD

жанр	Сложная автомобильная аркада
платформа	PlayStation 3
разработка	Polyphony Digital (www.polyphony.co.jp)
издание	Sony Computer Entertainment (http://scea.sony.com)
дата релиза	Второй квартал 2007 г.

Новый Gran Turismo, известный как Gran Turismo HD, Gran Turismo 5 и Vision Gran Turismo, с обещанными повреждениями вечнозеркальных автомобилей, катастрофами в стиле «Burnout обязательно обгадится» и даже поддержкой EyeToy (дозволяющей, очевидно, корчить зверские морды соперникам) на E3 не показали. Зато был кусочек Gran Turismo 4 с текстурами высокого разрешения: его без особого энтузиазма пытались выдать за «новую сверхсекретную разработку Polyphony Digital». Токмо ради привлечения внимания публики разработкаи ухитрились втиснуть в GT4 мотоциклы, причем с выпадающими из седла ездоками. Но даже этот отчаянный цирковой трюк не сумел скрыть факта, что новая и сверхтайная GT-лубовь выглядит куда хуже Project Gotham Racing 3, не говоря уже о любом серьезном ПК-симуляторе. Но лучше Gran Turismo 4.









Chromehounds

сайт игры	http://chromehounds.com
жанр	Собачьи бои механоидов
платформа	Xbox 360
разработка	From Software
издание	Sega (www.sega.com)
дата релиза	11 июля 2006 г.

Chromehounds, душераздирающая рестлинг-опера про четвероногих роботов «от создателей Armored Core!», выходит уже совсем скоро и предлагает вниманию господ игроков: а) арену; б) неровности на ней и в) до двенадцати машин разрушения. Дальнейшее произойдет само собой. Бои командные и «каждый за себя», роботы не человеко-, как Калькулон, а собакоподобны. Они выглядывают из-за фабрик, ракеты эти фабрики громят, взад-вперед носится колесная и гусеничная мелюзга... Условный сингл, могучий мультиплеер («ой, Twisted Metal с роботами!»), разделение на рядовых бойцов и командира, управляющего всей мясорубкой со спутника в Xbox Live. Наконец, квинтэссенция любого мехоконфликта: одиноко стоящие посреди выжженной равнины дымящиеся металлические ноги. Не две. Четыре!

Genji 2

жанр	Самурайский экшен
платформа	PlayStation 3
разработка	Game Republic (www.gamerepublic.jp)
издание	Sony Computer Entertainment (http://scea.sony.com)
дата релиза	31 декабря 2006 г.

В продолжение Genji: Dawn of the Samurai — самурайской гравюры и по совместительству чуть ли не самой короткой игры в истории PS2 — будет все вообще, если под «все вообще» вы разумеете некрасивые выходки реальных исторических фигур в исторической Японии. Почтенные полководцы и государственные деятели осыпают друг друга ударами толстенных бревен, призывают молнии с небес, ускоряют время в четыре раза и рубят друг друга в бифстроганофф на фоне цветущей вишни и горящих храмов. «Сони» обещает игру «в два раза длиннее», то есть часа три непрерывного экстаза.









Super Mario Galaxy

жанр	3D-платформер
платформа	Wii
разработка и издание	Nintendo (www.nintendo.com)
дата релиза	2006 г.

Трехмерные Марио-вариации уткнулись в очень спорный продукт Mario Sunshine для GameCube; долгое время ходили слухи о Mario 128, втором настоящем Марио для GC, но... И вот, наконец, предъявлен проект Super Mario Galaxy для Wii, новый и трехмерный.

Мы в космосе, летим от одного астероида (или крохотной планетенки. Или космической станции) к другому. Марио начинает на макушке астероида, переходит к экватору и вот уже, как ни в чем не бывало, разгуливает по южному полюсу вниз головой. Скачет по ящикам, давит врагов, вертится вокруг оси, словно Крэш Бандикут... Wii-контроллер задействован не просто творчески, а феерически: аналоговой ручкой на нунчаке управляем движением героя, вращение — кистевым движением, прыжок — кнопкой «А» на ПДУ... Также ПДУ удается воздействовать на объекты, до которых Марио не дотягивается. Можно, например, позвонить им в колокол и вылавливать из вакуума всякие звездочки и монетки. Суперб! E3-демо, состоявшее из цепочки планет, пары простейших заданий («вытряхни все кокосы в космос») и сражения с огнедышащим боссом-осьминогом, близко подошло к визуализации глобального общечеловеческого счастья. Здесь и сейчас, товарищи.





Army of Two

жанр	Кооператив-экшен
платформа	PlayStation 3, Xbox 360
разработка	EA Montreal
издание	EA Games (www.ea.com)
дата релиза	2007 г.

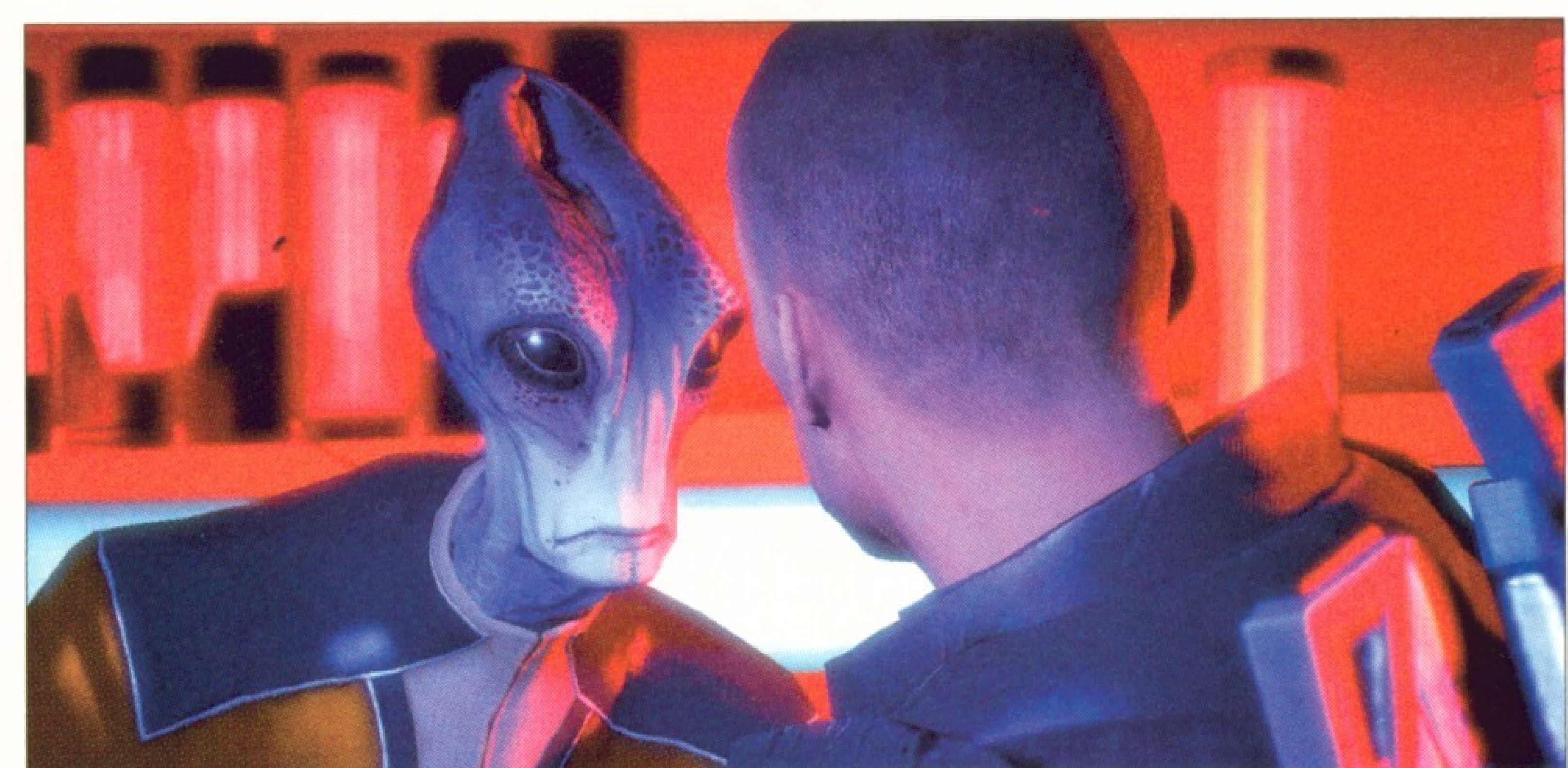
Большинство игр на ПК и Next Gen рассчитаны либо на одного, либо минимум на пятнадцать человек. На двоих делают исключительно файтинги. Искусство кооператива, сквозной игры вдвоем (максимум — втроем) через всю кампанию практически утрачено... Army of Two — первая, если верить менеджерам, игра от EA Montreal и первая оригинальная разработка EA под консоли следующего поколения, интересна не наличием постоянного AI-напарника, который будет сопровождать героя в его нелегком пути через «горячие точки» (игра про private military corporations, проще говоря, про наемников). Он обязательно будет глуп как пробка. Нет, примечательно то, что AI можно отключить и играть вдвоем. Взбрасываться на парашюте тандемом (один правит, другой стреляет) и биться с врагами, стоя спиной к спине, как Мэл Гибсон и Дэнни Гловер на постере «Смертельного оружия», в разы интереснее.

Mass Effect

сайт игры	http://masseffect.bioware.com/
жанр	РПГ
платформа	Xbox 360
разработка	BioWare (www.bioware.com)
издание	Microsoft Game Studios (www.microsoft.com)
дата релиза	Зима 2006 г.

Заходит как-то капитан Шеппард в кантину на космической станции Цитадель... Да-да-да, с танцующими зеленолицыми Чужими и барменом с рожками, как полагается! Пусть BioWare и запускает свою собственную космическую трилогию, но токсичные лукасовские испарения, похоже, пропитали авторов Knights of the Old Republic до последней мидихлории. Зато галактика наша, спиральная, любимый Млечный Путь: открываем карту, выбираем солнечную систему, летим спасать человекорасу от планового и оздоровительного, раз в пятьдесят тысяч лет учиняемого геноцида. Высаживаемся на поверхность на Космическом Внедорожнике, находим давно заброшенные города-лабиринты, подвергаемся нападению коварных роботов, участвуем в перестрелках на лазерных ружьях (риалтайм с паузами на командный интерфейс, вид строго из-за плеча Шеппарда). Фирменные идиотские, бесконечно ветвящиеся диалоги, напарники, позволяющие себе усомниться в командирском гении капитана... Настоящая сермяжная НФ. Вам понравится.







Fatal Inertia

жанр	Гонки в будущем
платформа	PlayStation 3
разработка и издание	Koei (www.koei.co.uk)
дата релиза	11 ноября 2006 г.

Где PlayStation, там ховеркары. Вместо полноценного «Вайпаута» от внутренней команды «Сони» на сей раз пришлось довольствоваться Fatal Inertia от новой канадской студии очень восточной компании Koei. Впрочем, в ролике были джунгли и каньоны, ховеры, арки-чекпойнты и бонусы в виде больших светящихся шаров... Главный козырь разработкаов — «физическое» оружие, такие экзотические инструменты для расправы с соперниками, как выстреливаемый кабель, которым можно зацепить вражеский транспорт, эластичное заграждение, устанавливаемое посреди трека и швыряющее преследователей на скалы, или же маленькая ракета, на магните цепляющаяся к борту недружественного экипажа и искажающая его траекторию. Только это и может помочь FI на фоне гигантов F-Zero и Wipeout, очередные инсталляции которых обязательно ударят по, соответственно, Wii и PS3 уже на следующей лос-анджелесской вакханалии.

Final Fantasy XIII

жанр	JRPG/Экшен
платформа	PlayStation 3, мобильные консоли
разработка и издание	Square Enix (www.square-enix.com)
дата релиза	Не объявлена

Игр с названием Final Fantasy XIII на E3 было анонсировано несколько больше, чем мы ожидали. Две? Три? Скорее ближе к трем, хотя мы не уверены. И если «просто» Final Fantasy XIII для науки особого интереса не представляет, то с играми Final Fantasy Versus XIII и Final Fantasy XIII Agito все не так просто. Agito, например, будет работать исключительно на мобильных телефонах. А вот Versus станет... экшеном в духе Devil May Cry. На выставке Versus промоутировал готичный юноша в черной коже. Он останавливал пули почище Нео и размахивал чудовищным оружием смертоубийства, словно Данте из DMC. «Мы, — гордо объясняет Йосинори Номура, главдизайнер самой плюшевой на свете JRPG Kingdom Hearts II, — мы сделали все, чтобы фанаты были довольны и счастливы и купили все коробочки FFXIII, даже если мы выпустим их сорок три штуки!» Это, наверное, угроза? Впрочем, мы не уверены.







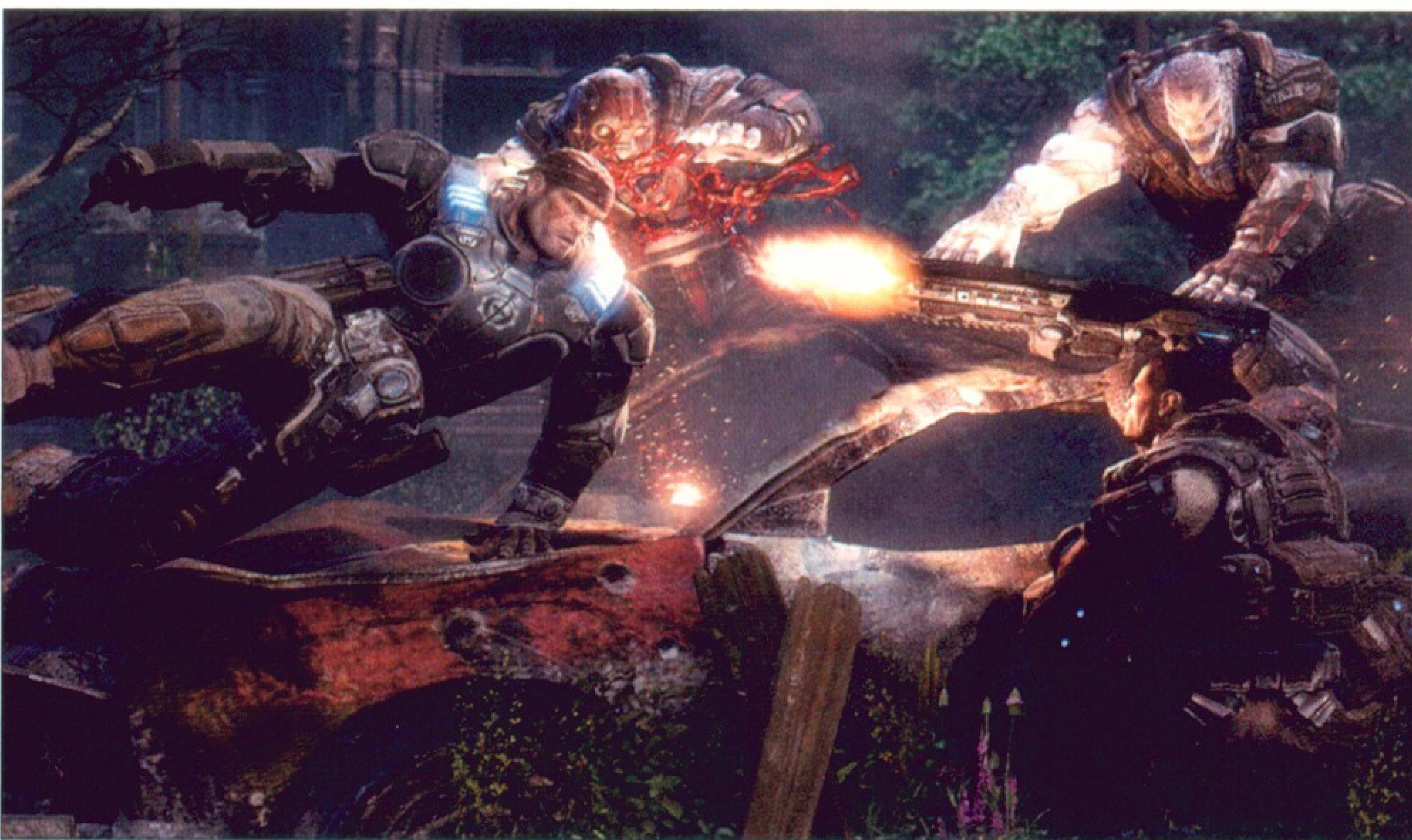


Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

сайт игры	www.rainbowsixgame.com
жанр	Консольный шутер
платформа	PlayStation 3, Xbox 360
разработка	Ubisoft Montreal
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	7 ноября 2006 г.

Rainbow Six для консолей следующего поколения (не путать с версией для Xbox и PS2) выглядит как SWAT 4... честно говоря, даже немного лучше... притом, что это настолько консольная и аркадная штука — даже R6: Lockdown на ее фоне смотрится тактическим шутером. Много ли тактики в виде от третьего лица, в повисании на веревках вниз головой (!) с одновременной стрельбой из MP-5 сквозь окна? Вид от третьего выскакивает так часто, что вид от первого можно было не делать вообще (обошлись же без него в консольной версии Ghost Recon: Advanced Warfighter!). Отряд прячется за диванчиками (от третьего), высовывается из-за углов (тоже от него) и подчиняется позорной команде «все тактические действия в одном клике». Ну а место действия — да, вновь обретший популярность Вегас. Защитим Сфинкса, пирамиды и пиратский корабль!





Gears of War

сайт игры	www.gearsofwar.com
жанр	Шутер от третьего лица
платформа	Xbox 360
разработка	Epic Games (www.epicgames.com)
издание	Microsoft (www.microsoft.com/games)
дата релиза	20 декабря 2006 г.

Главный шутер E3-06 — и точка. Буржуазная пресса выражается в том смысле, что «Halo who?» — то есть Bungie следует прикрываться ветошью и ложиться ногами в направлении от эпицентра. Мощнейший боевик на Unreal-движке последней версии: освобожденные по случаю инопланетного вторжения зэки обламывают рога прегнусной расе Locust. На экранах творится экшен невероятной густоты: кровища, грохот, штыки-бензопилы и пр, отдельная интересность заключается в возможности прятаться в складках местности и палить оттуда вслепую. Нам довелось подержаться за Gears of War руками; ключевое слово здесь — smooth. Все на строго рефлекторном уровне, стрелять как дышать, колоть штыком земноводного гада — как чесать себе заветное. Игра странным образом прорастает в сознательное — даже богомерзкая перспектива «из-за плеча» (как в Resident Evil 4, если кто играл) кажется верхом естественности и правильности.

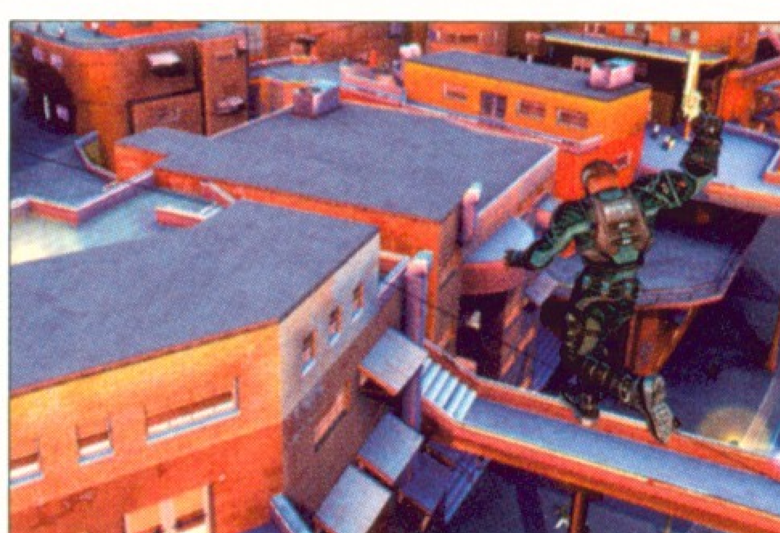
Еще важное: посмотрите на скриншоты. Да, друзья, ровно так оно все и выглядит. И нет, оно не тормозит.

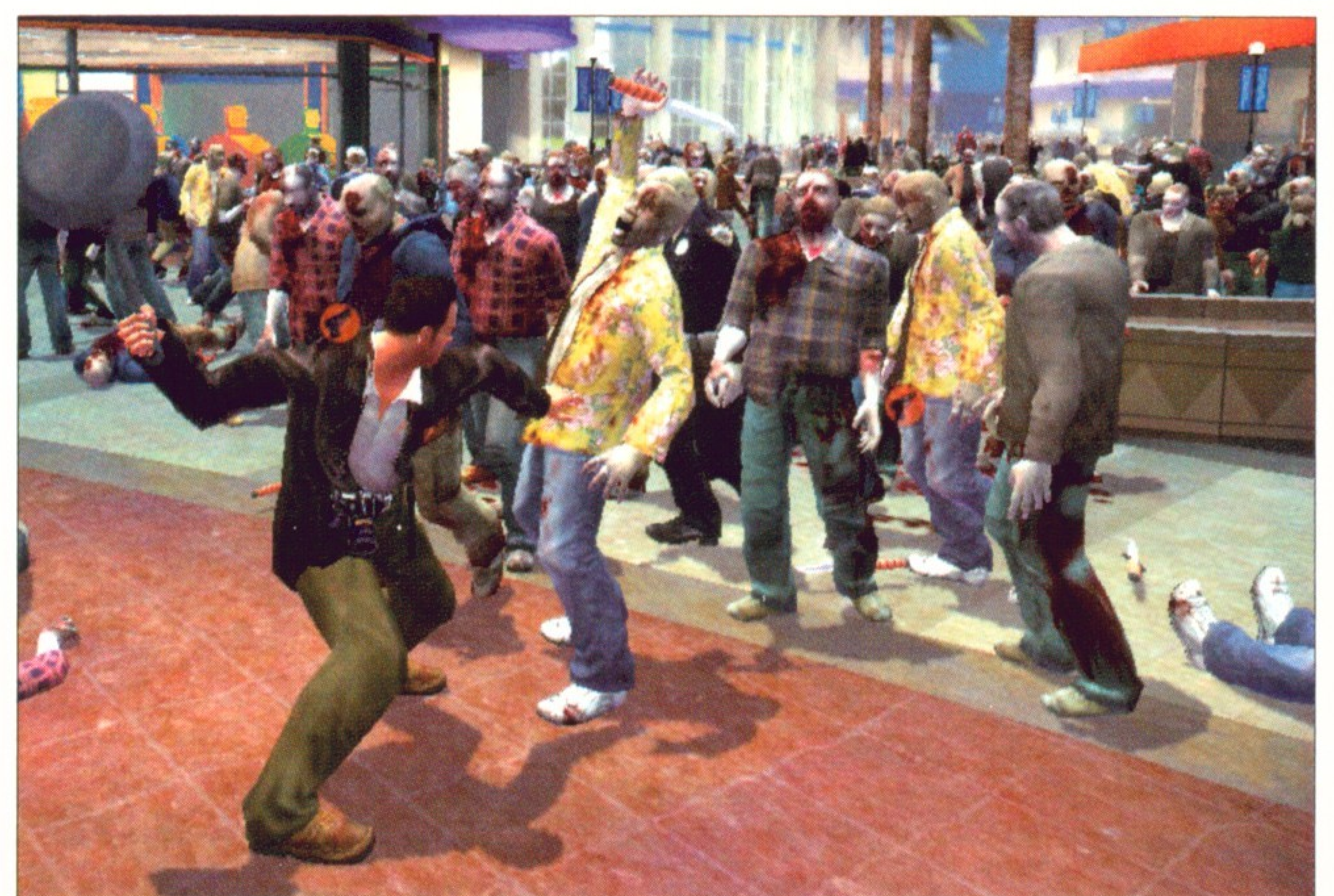
Crackdown

сайт игры	www.xbox.com/en-US/games/c/crackdown
жанр	Экшен с элементами GTA
платформа	Xbox 360
разработка	Real Time Worlds (www.realtimeworlds.com)
издание	Microsoft Game Studios (www.microsoft.com)
дата релиза	4-й квартал 2006 г.

Никому не известные шотландцы из Real Time Worlds (успевшие, правда, поработать над Grand Theft Auto, и не устающие об этом напоминать, — на наших глазах они вылавливали людей из толпы и начинали рассказывать о том, как их несправедливо уволили из Rockstar North!) собираются ответить на актуальный вопрос эпохи: «Что будет, если в GTA запустить супергероя из комикса?» Желающим предлагается примерить шкуру супермутанта, скачущего по крышам не хуже Человека-паука и швыряющегося средствами транспорта точь-в-точь, как Халк. Обещают неизбежные ныне элементы РПГ (прирастание скиллов) и... на этом объявленные «элементы» заканчиваются. Гордый папа Дэвид Джонс особо настаивает, что в Crackdown весь игровой мир будет открыт с самого начала — «а не как в бездарном GTA»! Попрыгали по крышам футуристического города, покатались в зализанных автомобилях (GTA 2042. Нет, правда), посмотрели на замечательный кооперативный режим Xbox Live (количество жертв и разрушений в нем на порядок больше)... Crackdown хочется — чрезвычайно!







Dead Rising

сайт игры	www.deadrising.com
жанр	Подражание другому Ромеро
платформа	Xbox 360
разработка и издание	Capcom (www.capcom.com)
дата релиза	12 декабря 2006 г.

Это такой, знаете, интерактивный ремейк ромеровского «Рассвета мертвецов»: действие происходит в герметичном мегамолле-вхимках, населенном толпами зомби, полудюжиной не-зомби и отважным журналистом с фотоаппаратом на груди (как у Мурзилки). Мертвецы вполне канонические: медленные, тупые и плохо переносящие тяжкие телесные повреждения; крепить их поэтому можно всем, что тяжелое. В ход идут скамейки, компакт-диски (даже не спрашивайте), садовый инвентарь и прочее содержимое окрестных лабазов. В рамках совсем уж страшнейшего постмодернизма в игре есть специальная кнопочка «посмотреть на часы» (в определенное время надо быть на крыше — должны подать вертолет) и необходимость делать фотографические портреты мертвецов. При этом игра придирчиво определяет жанр работы (ну там, Portrait) и выставляет оценки за артистизм — и нет, мы ни разу не преувеличиваем. В целом Dead Rising выглядит куда лучше, чем звучит, а играется куда лучше, чем выглядит.

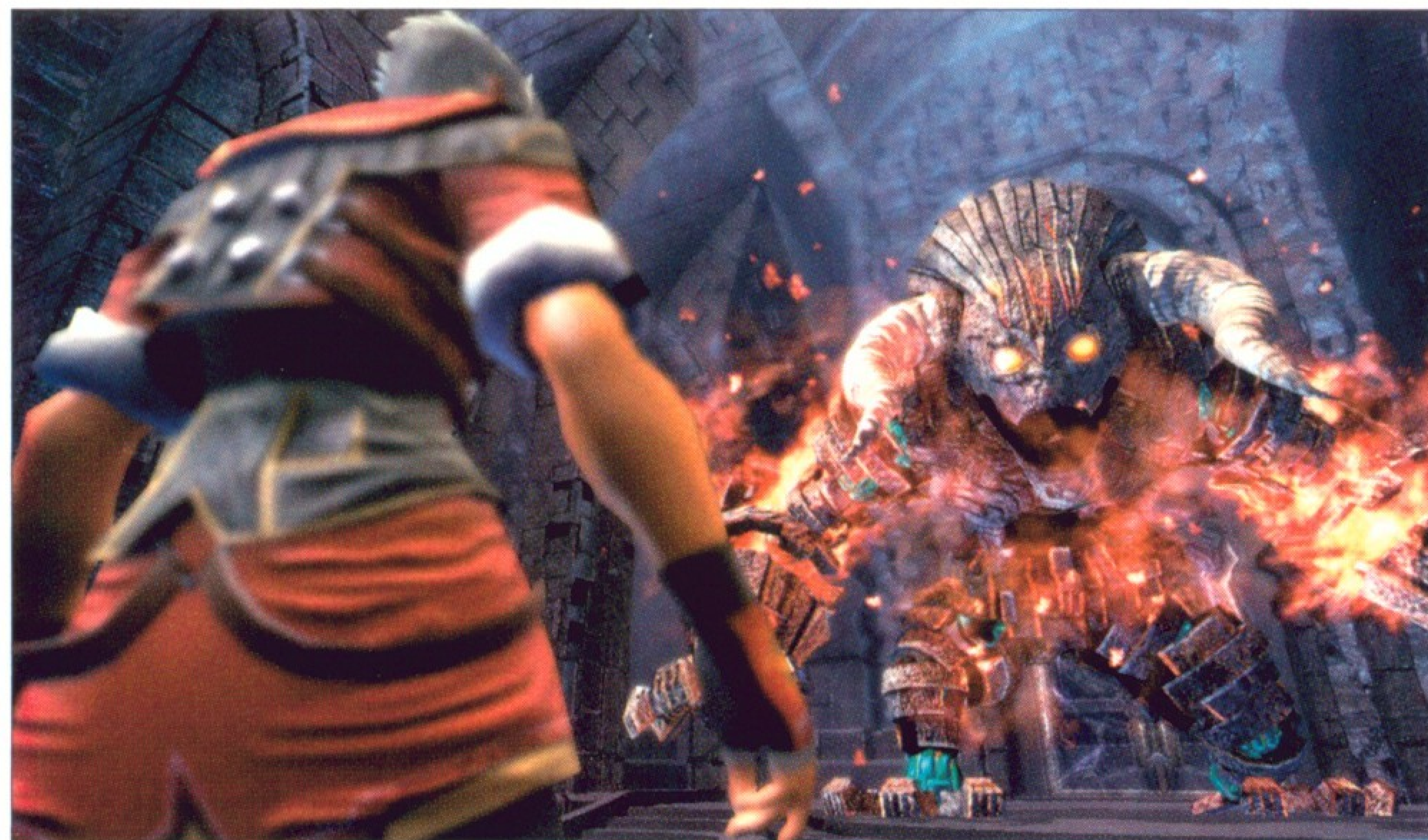
Sonic the Hedgehog

сайт игры	http://sonic.sega.jp/sonic
жанр	3D-платформер
платформа	Xbox 360, PlayStation 3
разработка	Sonic Team (www.sonicteam.com)
издание	Sega (www.sega.com)
дата релиза	4 квартал 2006 г.

Компания «Сега» распродает остатки былой роскоши, лицензируя самое дорогое, что у нее есть — сверхзвукового ежа — всем и каждому. Обиженные фанаты заявляют, что Соник накануне своего пятнадцатилетия пошел по рукам, и конца этому процессу не видать. Соник для PS3, Xbox 360 и даже, о ужас, Соник для PSP! Но что бы там ни вопили, на E3 нам показали самую настоящую игру про Соника: зеленые холмы, живописные руины, транспортные смерчи. И синий еж в красных кроссовках, выделывающий трюки на невероятных скоростях. Еж настоящий, только в напарники ему дали джедая. «Сега», в минуту помутнения придумавшая Шэдоу, размахивающего пистолетами темноежика на роликах, достигнутым не удовлетворилась и одарила нас новым персонажем из семейства Erinaceidae. Встречайте: Silver the Hedgehog — игольчатый мутант с мощными телекинетическими способностями. Медлителен, швыряется скалами и автомобилями, управлению покоряется с трудом. Тем не менее, прямо на выставочном стенде были зафиксированы случаи фанатических припадков и драк за контроллер. Мистика.







Enchanted Arms

жанр	Настоящая японская RPG
платформа	Xbox 360
разработка	From Software
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	Третий квартал 2006 г.

Серия, конечно, малоизвестная (вернее, неизвестная совсем), жанр, конечно, околонаучная фантастика... Обещания пятидесяти часов геймплея и туманные намеки на 75 приручаемых тварей с широким набором уникальных способностей — все это отдает нездоровой покемонщиной. Зато — первая эксклюзивная, прямо из Японии. С тысячелетней, как положено, предысторией, с коварными големами-элементалями — стандартная JRPG из серии «мы тоже хотели как в FFXIII, но кредитная линия прошла этажом ниже». Зато игра красива, потому что next gen, и с богатыми multiplayer-возможностями — по тем же причинам. Японский герой с неадекватной прической, японские напарники (девочка с вот таким револьвером), история о битве со Снежной королевой... Выйди эта игра на PS3, ее бы вообще никто не заметил, но на Microsoft-платформе ей обеспечены ровно пять минут славы: выставочные лемминги бесстрашно подходили погладить, потрогать и убедиться, что действительно настоящая японская, made in Japan... for Xbox 360. И как такое могло получиться?..

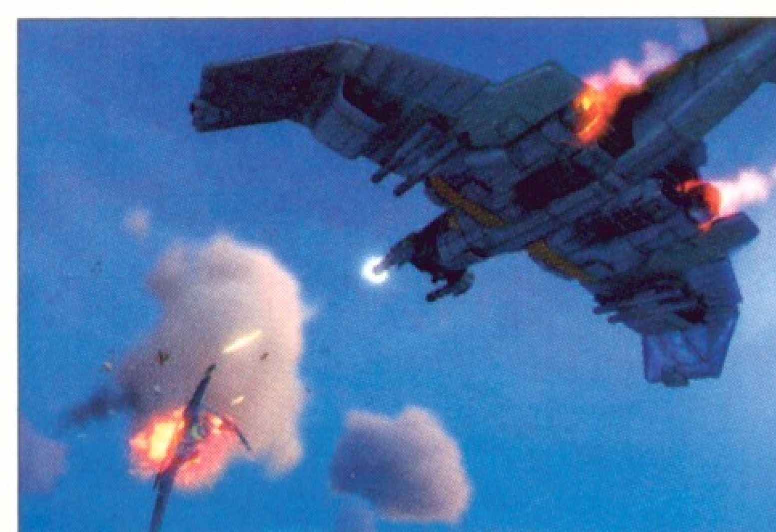
Warhawk

жанр	Авиааркада
платформа	PlayStation 3
разработка	Incognito, Inc.
издание	Sony Computer Entertainment (http://scea.sony.com)
дата релиза	Осень 2006 г.

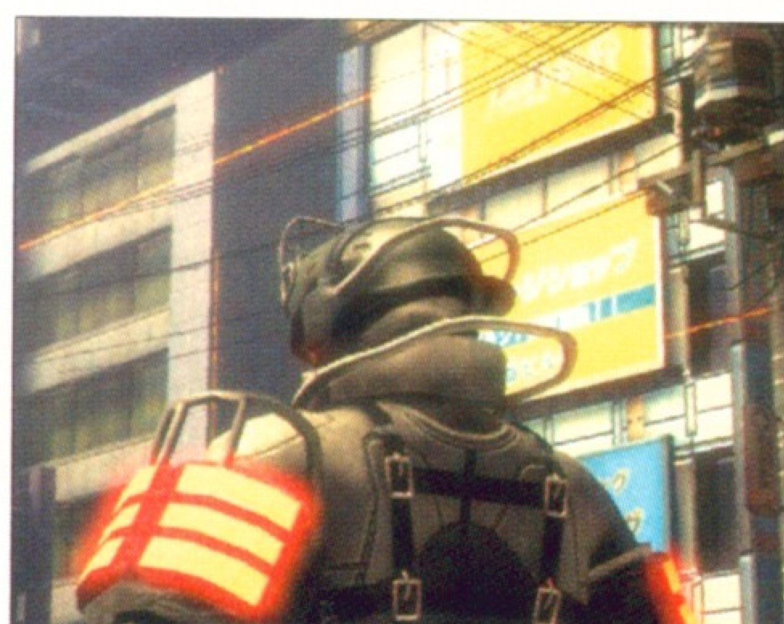
Warhawk, несмотря на отсутствие цифры в названии, самый настоящий сиквел — к ланч-тайтлу для первой PlayStation, который назывался, естественно, Warhawk. Новая инкарнация «Вархока» фальшивым бриллиантом сверкала среди релизов, явленных «Сони» на пресс-конференции: «Специально для нее мы соорудили из сломанного DualShock и купленных по случаю гироскопов новый геймпад, ни капли не похожий на Wiimote компании Nintendo!»

Действительно, непохож. Лишенный моторчиков DualShock как-то непривычно сидит в руках — складывается ощущение, что к стенду подключена дешевая китайская подделка. Попытки же управлять с его помощью местным летательным аппаратом заканчиваются полным провалом: при малейшем неловком движении он то устремляется в пучину волн, то закладывает умопомрачительные виражи — но нормально летать отказывается. Потому что мало наклонить геймпад в нужном направлении, его под этим углом приходится удерживать.

Разработкаи пожимают плечами и объясняют, что управление вокруг нового г-пада «Сони» им, по странному совпадению, мягко предложили соорудить ровно за две недели до лос-анджелесского мероприятия.





Coded Arms: Assault

сайт игры	www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=184
жанр	Шутер от первого лица
платформа	PlayStation 3
разработка и издание	Konami (www.konami.com)
дата релиза	2007 г.

В Coded Arms: Assault нам предлагают в очередной раз лечь на пути у спешащей к мировому господству Зловещей Мегакорпорации — и вновь герою придется вырезать весь офисный штат самолично! Если Liberty City Stories — порт с PSP на консоль текущего поколения (PS2), то Coded Arms — порт с PSP на консоль следующего, причем порт не абы чего, а шутера от первого лица! Новая версия Unreal Engine — мегаполис, морфирующийся в программный код, и программный код, превращающийся в мегаполис. Пушка на руке. Скошенные под корень здания. Кооператив на четыре души и девочка-напарница. Но все равно крайне странно видеть FPS, вылезший на огромный HD-экран из скромной черной коробочки с единственной (и очень неудобной) аналоговой рукояткой.



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2

жанр	Пляжный волейбол с консумацией
платформа	Xbox 360
разработка	Team Ninja (www.tecmo.co.jp/teamninja)
издание	Tecmo (www.tecmo.co.jp)
дата релиза	2007 г.

За вывеской Dead or Alive Xtreme 2 скрывается, как это ни удивительно, волейбол, — и не то, чтобы экстремальный. Напротив, самый настоящий, расслабленный и неторопливый пляжный волейбол на тропическом острове с преимущественно женским населением. Коварный тропический шторм, похоже, лишил местное население одежды (в том экстрим), оставив только пятнышки бикини на самых интересных (и богато, анатомически корректно анимированных) местах спортсменок. Героини этой захватывающей игры умеют: 1) развлекаться волейболом и «водными видами спорта» и 2) переодеваться. Сам процесс переодевания, увы, от наших глаз тщательно скрыт. Море, солнце, бикини... И ни одного взрыва. Здесь что-то не так.

Golden Axe

жанр	3D beat-em-up с элементами RPG
платформа	Xbox 360, PlayStation 3
разработка	Secret Level (www.secretlevel.com)
издание	Sega (www.sega.com)
дата релиза	2007 г.

Очередная ревитализация классического и даже в чем-то культового фэнтези-слэшера от «Сеги» в стиле «побей их всех мечом и магией», Golden Axe, обещает нам... э-э, да, собственно, ничего не обещает помимо ностальгии. Сами посудите: Sega перекупает никому не известную девелоперскую фирму из Сан-Франциско и ставит ей задачу: безжалостно воссоздать меченосную аркаду начала девяностых. Кошмарный опыт Midway с ее попытками оживить Gauntlet никого не настораживает. А зря. У «Сеги» и Secret Level нет даже Ромеро, которого можно вытолкать в шею на середине разработки и этим несколько разрядить обстановку.

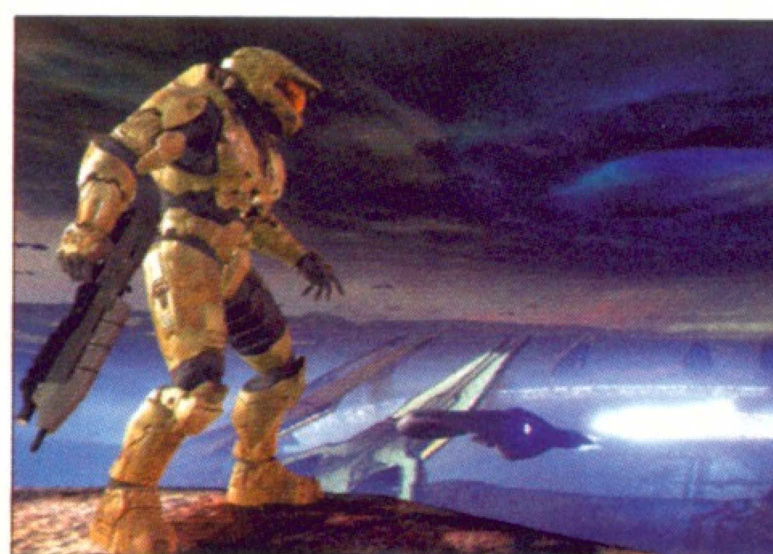


Люди, похоже, готовы платить (небольшие) деньги за аккуратно перенесенные на новую платформу оригиналы — см. Xbox Live Arcade и неминуемую Nintendo Virtual (Wiirtual?) Console, а к вариациям на тему остаются совершенно равнодушными. Могучая трехмерность! Ролевые элементы! Не привлекает. Хотя улиток и боевую магию обещают вернуть — и на том спасибо. Кстати, ролик, крутимый в павильоне «Сеги», на 98% состоял из CG. В оставшихся двух процентах можно было различить полигональную амазонку верхом на полигональном свинтусе.

Halo 3

сайт игры	www.bungie.net/Games/Halo3/
жанр	Шутер от первого лица
платформа	Xbox 360
разработка	Bungie (www.bungie.net)
издание	Microsoft (www.microsoft.com/games)
дата релиза	2007 г.

Ярче всего двухминутный неинтерактивный ролик Halo 3 показал, что демонстрировать Bungie нечего. Привычный, как брат родной, Мастер Чиф, богато украшенный шейдерами. Воронкообразный столичный город гадских ковенантов. Пафосные субтитры. Все. Напомним, что вторая Halo, так до сих пор и не вышедшая на ПК, закончилась нешуточным cliffhanger'ом — оборвалась, иначе говоря, на полуслове. «Приличные люди так не поступают», — постановила общественность электрического Интернета. И была, что скрывать, права.

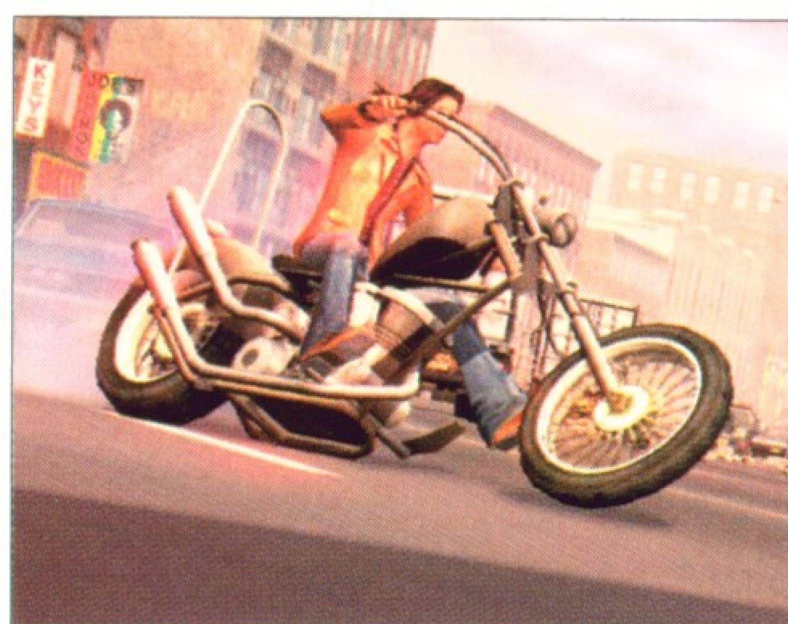





Пестрая лента

Next Gen для портативной консоли PSP вышел весьма одиозным: E3 стращала посетителей фишечками и примочечками к уже давным-давно вышедшей платформе. Однако не кривите душой, не надо: мутящие разум опции, как уже поступившие в ваши сельмаги, так и лишь представленные истекающей слюной общественности, есть не что иное, как яркая, но совершенно чуждая здравомыслящему созданию мишура. Камера, Bluetooth-адаптер, карта памяти, готовая поглотить без остатка половину всех релизов малышки Sony, никогда и ни за какие ковриги не будут куплены ни вами, ни нами. Пока же образ выкройки единственно полезного аксессуара — кожаной кобуры, что будет висеть на стене клозета прямо напротив рулона с «Нежным васильком», не перебродил в наплечных чанах заморских мужей, в полглаза оценим возможные игроперспективы.





Driver: Parallel Lines

сайт игры	www.atari.com/driver/
жанр	Покатушки
разработка	Reflections Interactive (www.reflectionsinteractive.com)
издание	Atari (www.atari.com)
дата релиза	When it's done

Нет, представители издателя не отрицают, что игра может появиться на портативной консоли. Непременно, Driver: Parallel Lines будет отличаться от версий для PlayStation 2 и Xbox, представив пользователю все основания гордиться уникальными фичами. Вы правы, главный герой Т.К. увлекается кражей машин и беспорядочной стрельбой от того самого третьего лица. Позвольте, о каком клоне GTA идет речь? Как в чем различия? Убедитесь сами, поиграв пару часов. Когда? Радость в техплашке.

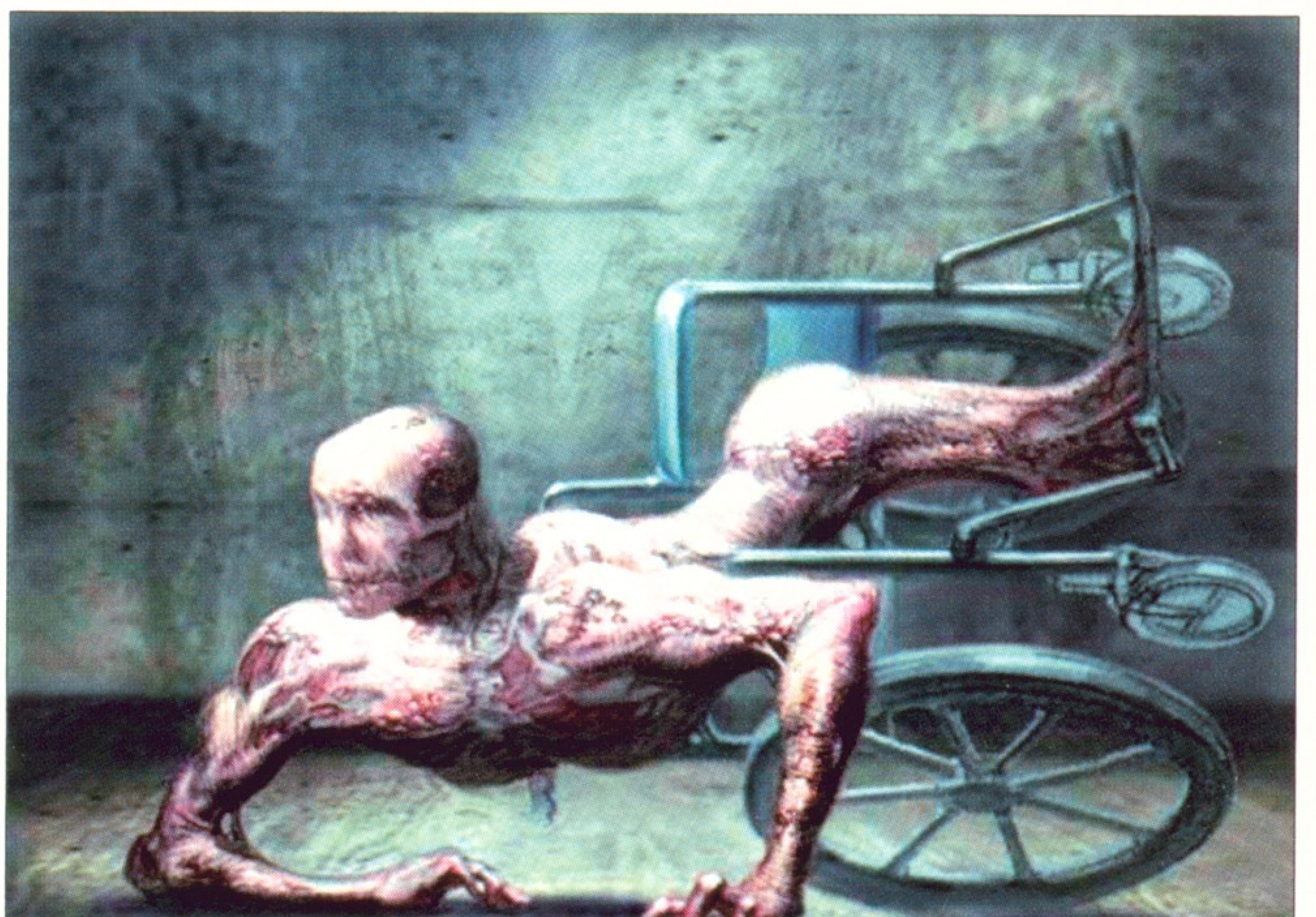
Silent Hill: Origins

сайт игры	www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=194
жанр	Кошмарик
разработка и издание	Konami (www.konami.com/gs/index.php)
дата релиза	Зима 2007 г.

Отложив в сторону крупные садовые, коими фирма размашисто стригла зеленые побеги прижившегося порта Metal Gear Solid (ждите, кстати, сызнова), Konami натянула резиновые перчатки, и за борт полетела жирная нажива в виде Silent Hill: Experience (www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=177) — UMD энциклопедической ориентации с комиксами, роликами, интервью и прочей фанатской ерундистикой. Дело обещает выгореть: прикормленный вот таким образом малек сметет с магазинных полок любое количество коробок с Silent Hill: Origins, уникальным тайтлом for PSP only. Остальные, видимо, так никогда и не услышат о судьбине одинокого дальнобойщика, что забрел в уютный городок и вынужден топать из локации в локацию, передвигая тонны интерактивной фурнитуры и препятствуя триумфальному шествию зла.







Tekken: Dark Resurrection

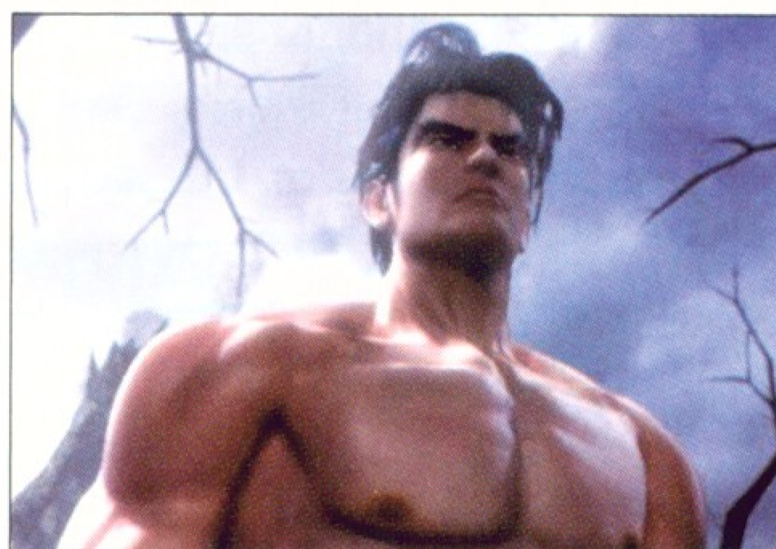
сайт игры	www.tekken-official.jp/top.html
жанр	Любимейший файтинг редакции
разработка и издание	Namco (www.namco.co.jp)
дата релиза	Лето-осень 2006 г.

Порвав себя в трех-четырех местах, но, встав-таки на атлетический мостик, с опорной точкой в охочих до карманных денег «аркадах» далеких 90-х, немолодой уже файтинг рыбкой нырнул в чернеющую неизвестность мини-платформы. И сделал это с вполне земной целью — стоит в припадке восточного любопытства потереть кнопку power на PSP, как джинном вознесется на экран игра: «Слушаю и повинуюсь, о хрусталик моих очей». Притом TDR наотрез отказывается представлять на обозрение ампутированные органы и места послеоперационной штопки. 35 полнокровных персонажей и около 20 игровых зон Namco планирует уместить ровнехонько между нашими правой и левой конечностями, зафиксированными в положении «я знаю кун-фу».

Тех же, кто всерьез намеревается завоевать титул Tekken Lord, сидя на горшке, в комплекте с игрой ожидает круглая насадка на PSP-крестовину (см. newgame/console). Make your combo, guys, make your combo.

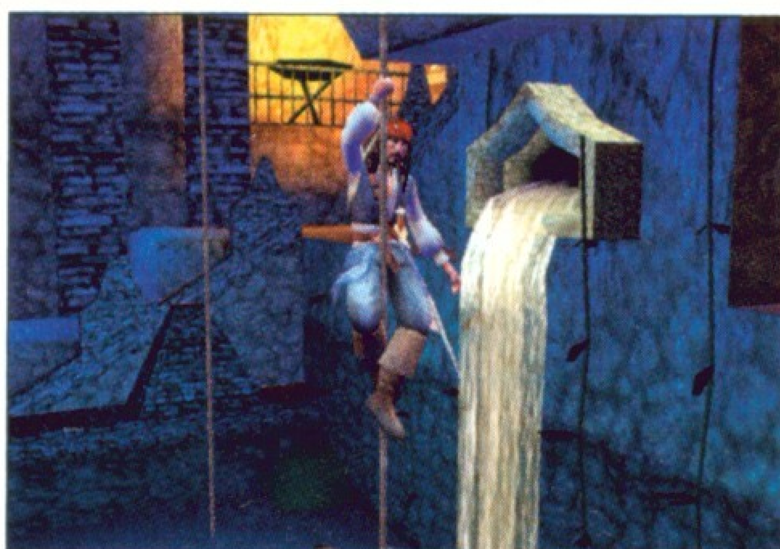














Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

жанр	Jack Sparrow в стране Чудес
разработка	Buena Vista Games (http://buenavistagames.go.com)
издание	Amaze Entertainment (www.amazeentertainment.com)
дата релиза	Июнь 2006 г.

Мини-игры как будто созданы для мини-платформ, вы не находите? Это наблюдение не ускользнуло и от глаз улыбчивых усачей из Disney и Buena Vista Games: намедни они объявили о создании игротрансляции приключений пирата Джонни Деппа исключительно для Nintendo DS, GBA и черной красотки PSP. Запускать ручищи в (йо-хо-хо!) сундук мертвеца, участвовать в абордажных вечеринках и продираться сквозь полигональные джунгли десятка уровней дозволят уже вот-вот. Элизабет Свонн (Elizabeth Swann) и Уилл Тернер (Will Turner) — совершенно необязательные на наш взгляд первонажи — не забыты, и готовы включиться в безнадежную deathmatch-«зарницу». Это против Джека нашего Воробья, с голой сабелькой и по Wi-Fi? Ну-ну.

Gun: Showdown

сайт игры	http://gunthegame.com/flash.html
жанр	Мини-вестерн
разработка	Neversoft (www.neversoft.com)
издание	Activision (www.activision.com)
дата релиза	Осень 2006 г.

Желание Neversoft освоить микропросторы выглядит несколько наивным. Тех же щщей, но с квадратными головами? Дайте подумать… нет, не желаем. Под каким соусом придется вторично терпеть кособокую новеллу о Бледном Кольте (Colt White), отцовском медальоне и коровьих парнях пока не ясно. Жиденькие намеки на new side-missions, multiplayer modes и gameplay features, способных приподнять experience, совершенно не вдохновляют. Простите нас. Если сможете.






P.S. Самые радостные вести приходят вовсе не от сторонних разработкаов. Продемонстрированная на выставке рабочая версия эмулятора PSone и реализованная в прошивке версии 3.0 поддержка формата Macromedia Flash настраивают на весьма оптимистичный лад. Next Gen, говорите?

.MULTIPLAYER

Сказочный винегрет

Более жизнерадостной игры на свете, кажется, просто не существует. Солнце в зените. Жара. Голоногий мужчина в тунике эпических размеров дубиной раскидывает полчища распоясавшихся сказочных гадов. Фантастическая сволочь не в обиде: им хорошо, они в совершенстве владеют тайным ragdoll-искусством и мастерски кувыркаются в воздухе, цепляясь за кроны деревьев всеми мыслимыми конечностями. Красота!

TITAN QUEST

http://titanquestgame.com

жанр	Руби-н-круши/RPG
платформа	PC
разработка	Iron Lore Entertainment (www.ironlore.com)
издание	THQ (www.thq.com)
издание в России	Buka Entertainment (www.buka.ru)
дата релиза	Июнь 2006 г.



■ Поработав под началом Брюса Шелли над звездным сериалом Age of Empires, Брайан Салливан решил открыть собственный свечной заводик.

Античные мифы опасным образом переплелись в головах разработчиков из Iron Lore Entertainment — настало время спасать их души. Для беседы с больными была отряжена команда премиальных .EXE-психологов.

Вместо знакомства

Давайте обменяемся визитным карточками. Наши отобрали на вахте, можно взглянуть на вашу?

Пожалуйста! Меня зовут Брайан Салливан (Brian Sullivan), ведущий дизайнер Iron Lore Entertainment.

Неизбежный вопрос: Titan Quest во многом идентична играм серии Diablo. Так в чем же (может быть, необычном геймплее или дизайнерских находках?) состоит ваше ноу-хау-отличие от этих почти библейских заповедей — помимо очевидного использования мифических сюжетов?

Каждый член команды, как на подбор — большой поклонник жанра action/RPG. К нашему всеобщему удивлению качественных игр на этой поляне не так уж много: заслуженный ветеран от Blizzard, Dungeon Siege Криса Тейлора, пара более мелких проектов — вот и все. Это прекрасная возможность для нас: взять проверенный годами геймплей, оттолкнуться от него мощно и красиво, создать нечто запредельно увлекательное.

Например. В последнее время пугающе популярна тенденция помещать игрока в мрачный, враждебный игровой мир. Ну разве так можно? На наш взгляд яркие, залитые солнцем игровые декорации доставят игроку незабываемое удовольствие (а не погрузят его в объятия маниакально-депрессивного психоза) и будут эффектно контрастировать с остальными играми жанра. Этот незамысловатый финт позволит нам продемонстрировать игрокам всю прелесть домотканого графического движка. Обратите внимание на убийственную детализацию: независимо анимированные травинки, реалистичные отражения в воде; bump-mapping текстур земли; впечатляющая смена времени суток, при которой тени становятся более мягкими; качающиеся кроны деревьев. Разве можно увидеть все это из склепов сырого подземелья?

Но Titan Quest — не пустышка, дребезжащая лишь спецэффектами. Мы придумали многоступенчатую систему навыков, которая позволит вам сформировать персонажа в рамках одного из 28 классов (!). Поскольку мы не загоняем игрока в жесткие классовые условия в самом начале игры, он может выбрать умения, которые будут отражать его собственный стиль игры. Пометьте себе, в игре будет восемь специальностей: Warfare, Defense, Earth, Storm, Stealth, Hunting, Nature и Spirit. Каждая из них включает в себя уникальные древа хитро переплетенных между собой навыков. Таким образом, возникают интереснейшие гибриды, например, такой класс, как melee mage.





И не забудем о том, что умения модифицируются вместе с персонажем. Например, если вы решитесь израсходовать доставшиеся очки умений на Volcanic Orb на первом уровне, то к сороковому тот же самый Volcanic Orb будет ого-го-го каким вулканическим! Понимаете, о чем я говорю?

С трудом, но вы продолжайте, пожалуйста.

Так вот. Мы постарались сделать все возможное, чтобы у игрока никогда не возникло ощущения бездумной траты призовых очков, а время от времени он сможет даже перераспределить свои skill-вложения. Другое дело, что эта операция уже не будет бесплатной.

Менять нельзя

Вот как! Очень правильный, мудрый шаг. Но, скажите на милость, где же революционные жанровые изменения?

Пожалуй, стоит поработать над подачей сюжета. Персонажи action/RPG недалекого еще прошлого, мягко говоря, эти игры не красили, и для решения этой проблемы мы пригласили голливудского сценариста Рэндалла Уоллеса (Randall Wallace). Этот парень может похвастаться такими шедеврами, как «Храброе сердце» (Braveheart) и… впрочем, разве одного сердца недостаточно? Его видение, какими должны быть персонажи, потрясло нас, и мы уверены, что он станет для нашего проекта чем-то…, чего доселе… Черт! Я случайно стер файл с контекстно адекватным сейчас пресс-релизом, поэтому вам придется додумать конец фразы самостоятельно.

Уже сделали это, готовы конспектировать дальше, Брайан!

Следующее, над чем мы действительно собираемся поработать — возможность тонкой настройки своего героя. Я имею в виду не только внешний вид персонажа, но и его поведение, навыки. Немало action/RPG-игр базируется на классической системе Dungeons & Dragons, которая предоставляет игроку выбор из нескольких стандартных архетипов персонажей. Titan Quest в этом смысле гораздо демократичнее: вы можете начать игру магом, а затем плавно переквалифицироваться в гладиатора — если поймете, что бегать с трезубцем без нижнего белья по арене — именно то, о чем вы всегда мечтали. Нам нравится, вам нравится, все счастливы! В Titan Quest вы определяете мельчайшие нюансы развития героя сами, прогрессируя и изменяясь по ходу игры, разрушаете пресловутые классовые цепи.

Если вы не против, все же перейдем к обсуждению игрового дизайна. Мы не ошибемся, предположив, что ваша игра базируется на стандартной схеме город-природа-город, где герой в основном занимается сборкой барахла и калечит чудищ? Возможно ли на сегодняшний день изменить что-либо в этом навязшем клише и использовать иную последовательность действий? Если помните, европейские девелоперы (Divine Divinity, Sacred) пробовали внести что-то новое и даже преуспели…



■ Эх, раззудись рука. Работаем поточным способом, совершая мощные гребные движения двуми топорами сразу.



■ Перво-наперво следует вынести вот этого светящегося козла. Потом уже ответим перед всем стадом — не вопрос.

Мир Titan Quest действительно состоит из областей, населенных монстрами, перемежаемых городами и прочими безмятежными уголками. Однако в городах не всегда спокойно! Кроме того, каждая безопасная зона населена торговцами, так что игроки смогут продать трофеи, купить зелий или пообщаться с друзьями. Некоторые особенно любознательные типы смогут обнаружить торговцев даже вне городов, и тогда у них появится шанс приобрести совершенно эксклюзивный инвентарь.

Иными словами: «Нет, спасибо». О`кей. Жанр action/RPG отнюдь не процветает, и все потому, что геймлей прост, как яйцо. Будет ли изменяться геймплей Titan Quest по ходу развития персонажа? Египетские, вавилонские и греческие монстры — насколько они самобытны? Прогрессирует ли тактическая сторона геймплея? Будет ли возможность пробежать игру еще раз от начала на более высоком уровне сложности?

Система навыков добавит игрокам мотивации и азарта: старинная схема «еще одного уровня перед сном» по-прежнему актуальна, господа! Поскольку монстры пользуются теми же умениями, что и герой, боевых ситуаций может быть бесконечное множество. Мы спроектировали игру так, чтобы

вы перемалывали все важные дела с единственной мыслью: «...еще пять минут, и я смогу добраться до толпы вот тех типов с рогами — тогда посмотрим, кто здесь офисный самурай!» Благодаря совершенству физического движка каждый бой будет выглядеть неповторимо. Гарантируем: монстры никогда не погибают одинаково. Во время тестирования мы заметили, что игроки сбрасывали противников со скал, навесных мостов, даже отправляли бедняг в полет над домами. По мере возрастания силы персонажа ragdoll-эффект начинает по-настоящему кипятить!

Система набора трофеев и прочего скарба — еще один повод для гордости. Цифры впечатляют: уже сейчас в игре присутствует около девяти сотен уникальных предметов, и каждый из них имеет свой собственный дизайн. Более того, постоянно генерируются миллионы случайных вещей; хардкорщики найдут для себя занятие, проводя долгие ночи перед монитором в поисках очередного компонента уникального доспеха. Ну и отмечу, что по сети в Titan Quest может играть до шести человек (в кооперативном режиме), поэтому с циркуляцией loot'а проблем явно не возникнет.

далий? Быть может, аэрофотосъемка с борта Пегаса? Какие из известных и всеми любимых легендарных предметов мы сможем обнаружить в вашем титаническом экшен-квесте?
При моделировании экипировки и предметов мы проштудировали немало древних мифов, поэтому в вашем героическом шкафу окажется немало уникальных и легендарных вещей. Мы создали собственную систему наименований: редкие предметы увеличивают базовые параметры экипировки, многие названия взяты из мифологии. Например, Ankh of Isis дает бонус — возможность регенерации браслетам и амулетам, ведь Изида была египетской богиней созидания и перерождения.



■ Не совсем Бородинская, но панорама. Подстрелить крохотулек вдалеке из лука низзя, мы пробовали.



■ Выбирайте места для битв с «боссами», господа. Loot, согласно всем законам фи., катится под гору, сверкая в лучах заходящего солнца и ускользая из-под носа.



А если и этих мер окажется недостаточно для того, чтобы удержать игроков за игрой на месяцы, у нас есть еще одно средство: редактор кампаний! Отныне бойцы смогут создавать собственные приключения, словно в Neverwinter Nights. Мы в нетерпении, очень уж интересно посмотреть, как далеко могут зайти нешуточно увлеченные творчеством фанатики.

Пегас не работает

Использование античной мифологии — очень интересный ход с вашей стороны. Другое дело, как правильно эксплуатировать мифы? Будет ли у нас эксклюзивный щит Афины Паллады для сражения с Медузой Горгоной? Как насчет крылатых сан-

Увлекательная возня с инвентарем и трофеями — одна из самых сильных сторон жанра action/RPG. Поэтому нам важно знать: как, где и кому мы будем продавать честно краденое добро? Насколько бездонен рюкзак? Будут ли ослики?
Как только из героического инвентаря начинают сыпаться кольца и броши, противостоять желанию поскорее вывалить содержимое рюкзака какому-нибудь лоточнику становится непреодолимо. Пожалуйста, торгуйте, менял множество, их можно найти в любом уголке мира! Как я уже отметил, в большинстве городов есть торговцы, а некоторые из них скрываются в секретных локациях. В игре не будет ослов или их транспортных аналогов, но обязательно найдутся укромные места, где вы сможете безопасно хранить все добытое. Проблемы с переполнением? Мы предусмотрели возможность добычи дополнительных контейнеров: их можно обрести, выполняя квесты, или просто общаясь с населяющими мир NPC. Таким образом, в заплечном мешке у героя всегда найдется достаточно места — нужды в аварийной телепортации просто не возникает!

Немного о высоте потолков

Греческие герои были потомками богов и людей, но могли добиться статуса «младших» богов, если им особенно везло. Улыбнется ли удача и нам? Сможем ли мы отполировать каждое умение, достичь всего на свете? Возможно ли из простого шалопая сделать машину для убийства? И каков, кстати говоря, обозримый предел для совершенствования?
Сейчас развитие персонажа ограничено 65-м уровнем. К этому моменту под вашим руководством окажется далеко не кукла Барби, уж будьте уверены! Между тем достичь абсолютной вершины невозможно: всех умений и специальностей

одним персонажем не изучить — придется начать Titan Quest заново и удивляться, удивляться, удивляться.

В Интернете много дебатов об использовании ragdoll-технологии в Titan Quest, однако большинство игровых роликов демонстрирует вполне стандартные движения, а монстры погибают абсолютно одинаково. Мы просим сатисфакции и объяснений! А также, пожалуйста, пару слов о системе рукопашного боя: неужели снова point-and-click-click-click...

Мы постарались максимально упростить игровой интерфейс и сделать его максимально доступным, поэтому решились-таки оставить стандартную атаку на левой кнопке мыши. Вы не сможете проводить комбо-атаки просто щелкая кнопкой и водятся неофициальные соревнования на самую уморительную гадокончину...

И это, гм, прекрасно. Какие же средства умерщвления нам стоит ждать от Titan Quest? Что предпочитаете лично вы?

Дизайн оружия соответствует, ха-ха, исторической эпохе. Впрочем, мы быстро пришли к выводу, что выборки античных орудий убийства недостаточно, пришлось включить фантазию. Вы встретите множество вариаций на тему вполне стандартных мечей, посохов, луков, топоров. Сюрпризы? Конечно будут: в других action/RPG вы такого точно не видели. Я, например, отдаю предпочтение оружию под названием Deathweaver Legtip — это меч, созданный из лапы огромного паука.



сонажем, но у некоторых героев будет явное преимущество перед коллегами.

Одиноко ли быть кросскультурным мифологическим героем? Как реагируют NPC на наши храбрые подвиги?

Более-менее разговорчивые NPC гарантированно не забудут ваших заслуг. У каждого персонажа есть запас вер- тонкая атмосфера загадки будет уничтожена. Единственное, что мы можем открыть уже сейчас: он отправляется в путешествие, чтобы узнать, почему боги отвернулись от людей, позволив монстрам безнаказанно бесчинствовать на планете.

Кое-что мы и сами узнали, и вот вопрос на засыпку: почему Мардук из Вавилона вдруг решил помочь титанам? У вас не возникло нестыковок в выбранном мифологическом сеттинге?



■ Герой был обречен — утыканный стрелами, что твой дикобраз иголками, он дерется не слишком успешно. Неженка.



■ Огненный шлейф вслед за томагавком есть спецумение. Гонять таким ворон — сплошное удовольствие. Пееерья чееерные на голову ложааатся...

клювом, придется набить руку в использовании спецскиллов. Примеры? Представьте себе: вы пробираетесь во вражеский лагерь, нейтрализуете группу монстров при помощи Flash powder, валите лидера с помощью Calculated strike, а затем щитом колете обездвиженных приспешников как орехи. И все — за считанные секунды.

Что до «тряпичных кукол», система гарантирует индивидуальную анимацию каждой вражеской смерти. В нашей команде с некоторых пор даже про-

Секрет Минотавра

Каким вы видите легендарный бой с Минотавром? И будут ли в игре боссы вообще? Не могли бы вы назвать героев поименно, попутно описав их сильные и слабые стороны?

Ну... нам не хотелось бы сейчас рассказывать о тактике борьбы с конкретными представителями гильдии боссов в Titan Quest, могу лишь сказать, что некоторые монстры будут в определенной степени восприимчивы к одному или двум типам атак. Боссов можно уложить любым пер-

бальных реакций на выполнение задания героем. Некоторые персоны будут путешествовать из одного города в другой, патрулировать городские окрестности и даже сражаться с монстрами.

Но кто же наш герой? Откуда он пришел?

Мы решили оставить происхождение героя в тайне. Так вы сможете вдоволь наиграться, попутно строя догадки. Если обнародовать хотя бы крохотный факт из биографии героя,

Мы решили, что смешивание мифов разных культур станет идеальной базой для нашей игровой, простите, концепции... Однако мы заболтались. Попробуйте поиграть и все узнать лично. В конце концов, убирать мы уж точно ничего не собираемся!

Спасибо вам за ответы, мы с нетерпением ждем встречи с Titan Quest.

беседу вели
ПЕТР.САЛТЫКОВ и
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Слушай, а где варвары?

Саша, привет.
Ты представляешь, герой-волшебник — такой крендель верхом на слоне. В руке держит кальян и все время прикладывается (присасывается?) к нему. Продукты жизнедеятельности единорогов, на которых цок-цок-цок эльфийские герои, притягивают полчища среброкрылых бабочек. Некротическое войско оставляет дымный зеленый след. Фу! Критическое восприятие притупляется.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

жанр	«Герои», просто «Герои»
платформа	PC (Windows 2K/XP SP2)
разработка и издание в России	Nival Interactive (www.nival.com)
издание	Ubisoft (www.ubisoft.com)
дата релиза	19 мая 2006 г.
железо	Pentium 4 1500+, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2 Гбайт на жестком диске



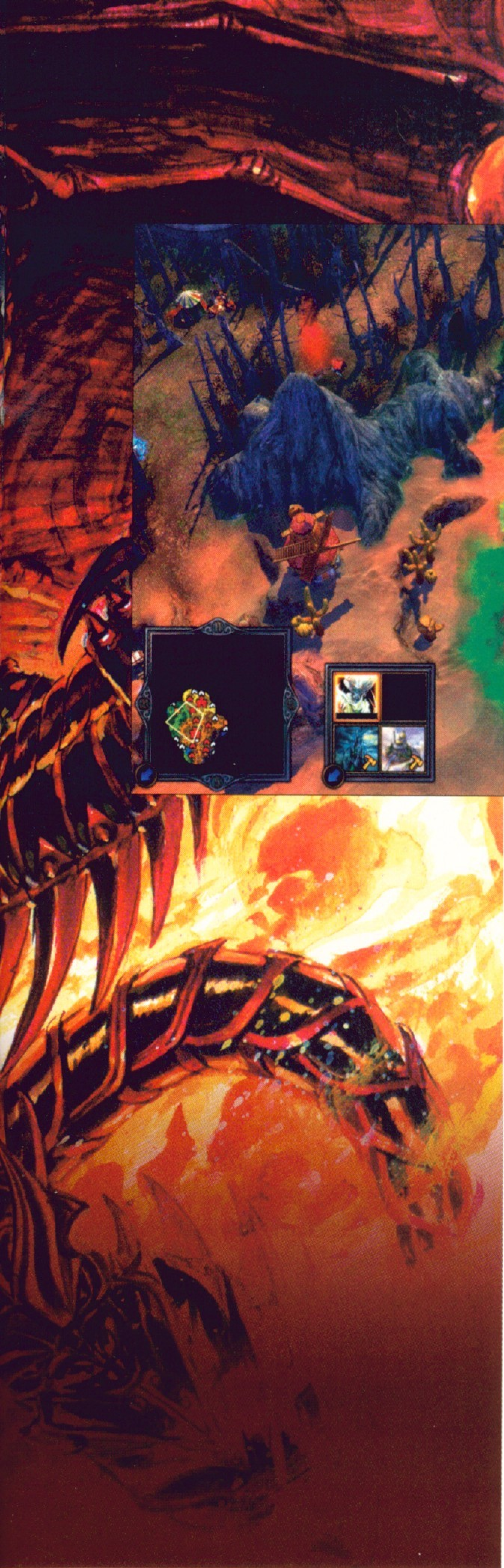
www.mightandmagicgame.com

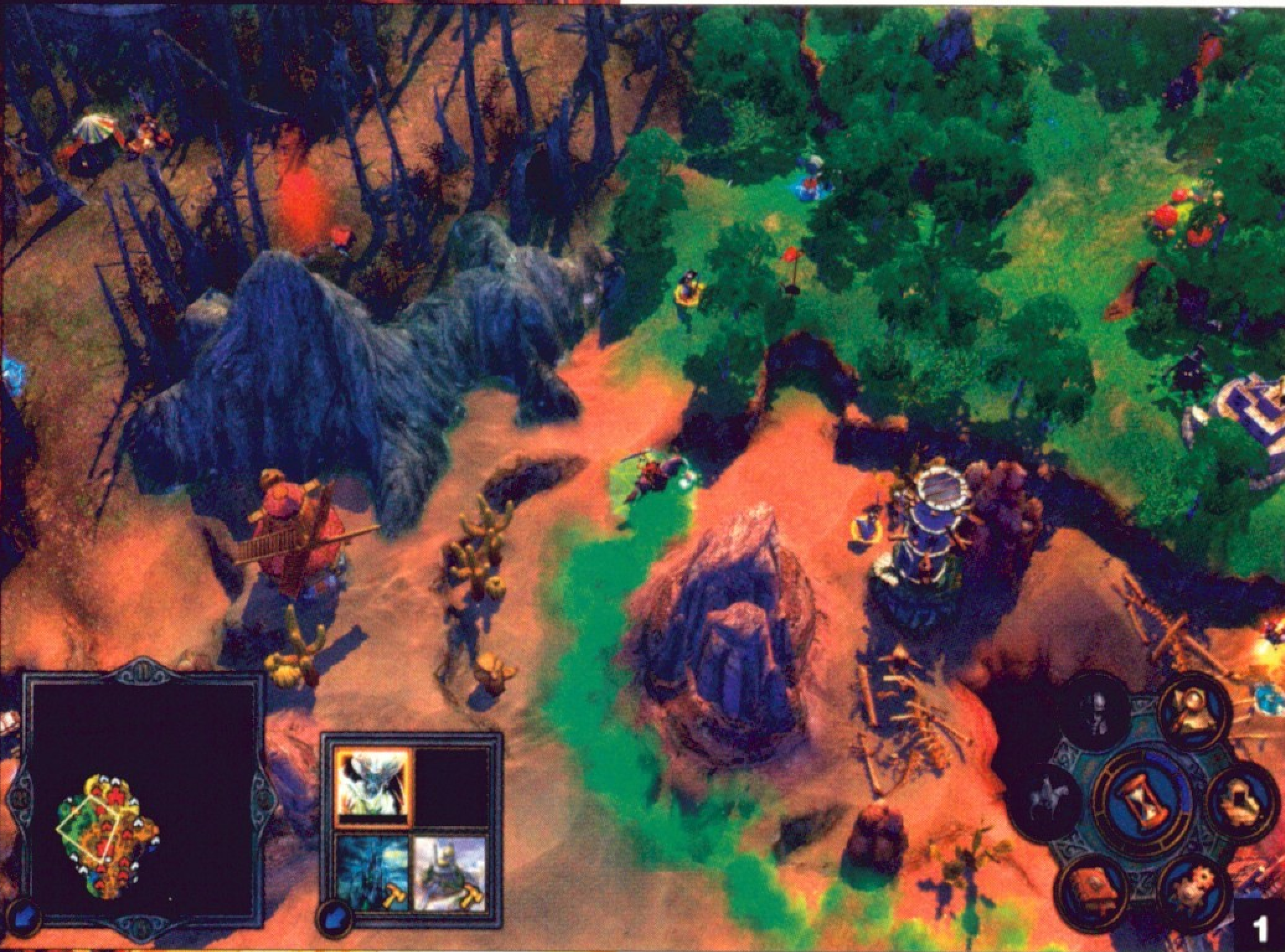
Саша, я уже не могу уяснить взаимосвязь мира пятых «Героев» с предыдущими: в каждой серии там мор, глад, планеты взрываются, знамения, вторжения и все такое. Изабель я путаю с Катериной, но какая разница? Конечно, вступления к миссиям... Саша, если бы они приструнили камеру, не подкатывая ее так близко к чугунным ликам героев меча и злодеев магии, вражеские критики потеряли бы основания требовать губной синхронизации. И конечно, все эти пассы руками героев и их подручных страшноваты, но это не так существенно.

Our brothers need Soule

Если бы у меня были литспособности и трудолюбие г-на Башкирова, я присел бы между делами за роман про фанатов HOMM. Знаешь, про такую зверскую секту ортодоксов на манер асассинов-исмаилитов... точнее, две секты, которые сражаются за гроб ван Канегема... или лучше так: одна за то, чтобы гидры были в подземном замке, другая — за болотников из третьей части в целом. Разработчиков находят то с черной жемчужиной в глотке, то присыпанных кристаллами. В общем, чтобы было действительно страшно. Потому что эти ортодоксы уже делают моды, меняющие, например, умертвий (шестой уровень в Некрополисе) на death knight'ов из третьей части. Нет, модель рисовать не пришлось. Рыцари смерти пасутся на воле, как конница Махно. Анархическая нейтральная нежить. Готовая в случае чего прописаться в городе мертвых — потому что ниваловцы хорошо знают повадки HOMM-фанатов.

Некоторые любители «Героев», Саша, игнорируют оригинальный саундтрек, ставя популярную в 80-х группу Manowar.







From the battle I've come, to a battle I ride... Heroes await me, my enemies ride fast, knowing not this ride's their last... (Ату! Гыть! Клево! — **Прим. ред.**) и так далее по тексту The Crown and the Ring вплоть до Папы Одина. Знаешь, я не так силен в готах, но предпочел бы музыкальному сопровождению пятых «Героев» любимую тему Инферно из третьей части, а всех остальных городов — из второй. Там самые лучшие арии. Да, у волшебников не было вокальной партии, но в мелодии такая скрытая мощь! Ну, может быть, свежую человеческую музыку оставил бы. Но не некромантскую, которая есть вариация на ее тему. Аутсорсинг! А ты знаешь, что в кредитах они пустили Sorceress-музычку? Но это как гимн болельщиков какого-нибудь «Ливера» или саундтрек к «Невозможной миссии» — каждый год должен быть новый. Кстати, Саша, есть идея дать таблицу переходов существ из клуба в клуб, когда мы будем делать HOMM V-постмортем. Некоторые — словно из «Реала» в «Челси», зато вот минотавры верны своим цветам, несмотря на то что на них натянули намордники темные эльфийки-доминатрицы с хлыстами.

Гуары мчатся с бубенцами

Да! Об ассассинах — во многих сериях, в том числе в любимой третьей, существа первого уровня были разменной монетой, в эндшпиле тормозили армию и игнорировались. В переработанном dungeon'е — который теперь Лига Теней, но это все равно dungeon, то есть замок warlock'ов — ну ты понимаешь, где черные драконы живут, — так вот, тамошние ассассины небесполезны до конца, потому что подбавляют, извини меня, каплйу йаду к своим стрелам. И это справедливо для всех, Саша, — паршивые гремлины, сотнями мершие от lightning bolt'а, теперь чинят на поле боя големов. То есть имеют смысл и цель. Правда, мрут все равно сотнями, но им положено, работа такая.

Вот все беспокоились, как Etherlords повлияют на «Героев». А нормально повлияли — спецсвойства существ проработаны и небесполезны. Демоны взрываются. Грифоны, которые улетают куда-то вверх и через ход усиленно шлепаются пузом и клювокогтями в заданный квадрат — это ж тапнутая, а потом антапнутая карта из какого-нибудь M:tG! Клянусь треуголкой. Да и они ведь за ход все равно не долетают до суккубов.

Разработчики явно рисовали табличку «свойства существ» в духе ПэЖэ (помнишь, про оружие в шутерах; «бегает и кусает», да). Очевидно, суккубов изобрели, как в ТРИЗе, путем комбинации свойств. Ну, в самом деле, почему бы не быть дистанционно атакующим существам, дающим лучникам дальней сдачи с брызгами?

Иногда возникает ощущение тягучести игры... на больших картах при малом количестве участников. Есть подозрение, что в прошлой серии

Отчетливо видно, что гремлинов и паладинов рисовали люди с совершенно различными эстетическими представлениями. **И что таких людей, а соответственно и существ, было не два и не три.**

1 В армии некроманта не больше 1К существ, но след за героем уже очень густой.

2 Обычно неубиваемый, но убивающий герой бьет вражеских существ по головам, но титан — это особый случай. That's gonna hurt!





3 Осады выглядят так привычно, что даже камерой забываешь повертеть.

4 Одна из выигрышных черт новых «Героев» — Правильные Зловещие Пещеры.

дело было не в трехмерности, а в дисбалансе. Сначала никого не побить, затем мееееедленно отращиваешь профильный навык и валяешь всем. Здесь, как и в третьих «Г.», грань между победой и поражением очень тонка. Сражение невозможно спланировать, заранее расписать по ходам (а то знаешь, было ведь: архангелы — на F6...).



Потому что инициатива, которая мне очень нравицца. Избавляет от расчетов: прикидывать на пять ходов вперед, кто кого будет бить, уже слишком сложно. И сражение как-то целостнее воспринимается; шустрость — в соответствии с внешним видом. Пока скрипучий энт оторвет корни от земли, поджарые наездники на стройных ящерах два раза опоясывают поле боя. И это правильно, Саша.

Да, dungeon опять рулит — но скорее уже за счет эстетики. Любят наши соотечественники drow, хоть кол на голове теши. Аналогий-то полно! Если бы у замков были слоганы... «Никогда еще зло не было так хорошо сложено», — думаю. А какая в подземелье лепнина! Ну и топочущие гидры, и амплифицированные warlоцкие заклинания, все ага. Вообще, нужно срочно садиться за диссертацию на тему «Особенности национальной трактовки мифологических образов». Вампир пьет не за, а просто здоровье. У них — фрик-травести (переодевается мышью, летучей), у нас — валет пиковый, барон цыганский. Кровь пьет не руками, а двуручным мечом. И ни черта не понимают тамошние аналитики: влияние на HOMM V-де оказали WoW и WC III (трансформации главного героя). Как же, если бы, поди ж ты! Это же The Elder Scrolls — двемеров нету, но артефакты остались (Стоп! Вау! Это была нейтронная бомба! /Оффтоп).

Каждому рейнджеру — по личному врагу!

Геройские умения напоминают собственный аналог из четвертой серии, только доведенный до ума: они толково сгруппированы, а количество побочных навыков вызывает эффект кондитерской — голова кружится, глаза разбегаются и хочется всего сразу. Плюс геройская специализация из третьей части — и в этом море можно плавать. И хочется: вот рейнджер с кукушкой; специальность — образование, что дает настоящую learning curve. Некромонгер с талантом делать из убитых вражеских войск кучки призраков прямо на поле боя — противник огребает по беззащитным тылам. Стройные ряды войск рушатся; привидения — это изрядная пакость, по ним через раз промахиваются.

Количество скиллов (точнее, групп умений) сильно ограничено, локти искусаны. Что лучше: возможность чаще бросаться заклятьями или еще один вид магии? Да, summoning magic (как и в RPG) превыше всего. Элементали жгут и надирают. Почти как в четвертой. Надо с ними что-то делать, товарищи. Или нет? Понимаешь, в замках с арте-

CREDITS

исполнительный продюсер	Сергей Орловский
ведущий гейм-дизайнер	Александр Мишулин
ведущий программист	Олег Овечкин
ведущие художники	Андрей Супряга, Кирилл Наумов
композиторы	Роб Кинг (Rob King), Пол Ромеро (Paul Romero)

факт-маркетами продается такое специальное колечко...

Смысл в том, чтобы искать хорошее сочетание скиллов; не в том, чтобы оно было прозрачно с самого начала. Саша, есть момент, когда ты еще не прочувствовал всех изменений в игровой механике: замечательная фаза узнавания игры примерно как школьные годы чудесна. Потом уже не обращаешь внимания, скажем, на внешний вид. Да, на лепнину, да. Начинаешь рассчитывать, прикидывать. Никаких широко раскрытых глаз: деловитый прищур.

Апгрейды зданий — не по карману! Рискованно, затягивает процесс — но нужно думать, расставлять приоритеты; теперь постройки возводятся в очень вольной последовательности, оптимальную каждый выбирает для себя и по ресурсам. Опять узнавание. «Бороться и искать, найти и перепрятать».

И традиции, Саша. Расстановка зверья перед боем напоминает King's Bounty; то есть камера по умолчанию в таком положении, только и всего, зато сколько воспоминаний. А бесы заставляют вспомнить первых, супермультяшных «Героев»... не понимаю. Их же там не было! При неспешности — подлинность: знаешь, как атакует экс-гигант колосс? Как он всегда был должен атаковать — затаптывая врагов, как окурки; и наконец-то его рост соответствует.

El verdicto? В свое время, поиграв в HoMM IV, я сделал шаг назад. В данном случае регресса не будет. Ни к четвертой (потому что пятая — это то, чем должна была стать четвертая), ни к третьей (слишком далеко ушли).

Если несдача материалов в ближайший месяц — то из-за «Героев». Пятых. Мааааленький слоник бредет по подземелью в неизвестность. Как Леммивинкс.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Игра очищена от кутикул, налипшего шлака и масляных потеков. Вылизана! ААА-класс, транснациональный блокбастер.

5 **Любезные народу death knights вызывают в памяти не WoW, а очень даже WH40K.**



Кровавый **меридиан**

Только полнейшим унынием и запустением в списке приуроченных к выпуску релизов для Xbox 360 можно объяснить теплый прием, оказанный Condemned. Это не та игра, ради которой стоит покупать какую-либо консоль. Более того, в нормальной рабочей обстановке Condemned вряд ли добилась хотя бы одной положительной рецензии...

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox 360
разработка	Monolith (www.lith.com)
издание	Sega (www.sega.com)
дата релиза	11 апреля 2006 г.
железо	Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 7 Гбайт на жестком диске

www.condemnedgame.com

А ведь бедняжку обвиняли в наличии «по-настоящему коварного AI» и «революционной системы боя любым пригодным для того оружием!» Я вовсе не хочу сказать, что Condemned никуда не годится и всячески порочит светлое резюме Monolith. Но это, в лучшем случае, очень красивая полуинтерактивная кинолента ужасов с идиотским, как и положено, сюжетом, а в худшем — игра, построенная на методичном избиении не подающих признаков жизни врагов куском электрокабеля в свинцовой оболочке. Или палкой с гвоздями. Или арматуриной. Или кочергой. Или огромным ножом для разрезания бумаги... Не подумайте плохого, арматура нам нравится!

Пила

Сюжет Condemned не то чтобы исключительно туп. Это мичуринский гибрид обычных «Монолит»-заскоков в стиле F.E.A.R. (увы, минус сцены каннибализма), позднего урбанистического Silent Hill и всех голливудских триллеров о серийных убийцах вместе взятых. Герой — лучший оперативник ФБР по имени Итан Томас — из тех, кого на западных сайтах называют «темным протагонистом». Не потому, что Итан, как издревле говорят на Руси, негр, а потому, что он носит кожаную куртку и вечно недовольное (вариант: страдальческое) выражение лица, а также мучим телепатическими («Тысячелетие») припадками.

Злодей — неуловимый серийный убийца Икс, истребляющий других серийных убийц («Нулевой подозреваемый») их же собственными методами. Место действия — опрокинутый необъяснимой волной преступности Город, целиком





состоящий из заброшенных домов, заброшенных шоппинг-моллов, заброшенных школ, заброшенных станций метро и даже заброшенных библиотек. Как видите, от сюжета Max Payne сюжет Condemned отделяет хорошо если миллиметр. От SH — пара миллиметров.

Со своей стороны сценарист Monolith (см. credits, знай героев плуга) привнес в сюжет редкостный идиотизм каждой фразы и диалогов как таковых («Ой, ой, криминалистический след довел меня до дверцы шкафчика и неожиданно оборвался!» — канючит Итан в мобильный телефон. «А ты шкафчик открыть не пробовал?» — спрашивает его абонент). Так как список действующих лиц на девяносто восемь процентов состоит из серийных маньяков, круг тем для обсуждения узок, и в разговорах преобладают обличающие («Семь») современное общество тирады, вялые («Молчание ягнят») попытки переманить собеседника на свою сторону и перевранные полузабытые фактоиды из различных сфер криминалистики. Вообще самая сильная сторона Condemned — это то, что готовых объяснений в финале так и не предлагают, и о произошедшем можно, как в лучших частях Silent Hill, думать самое разное. Мы, например, до сих пор гадаем, откуда взялась святая уверенность сценариста в том, что серийные убийцы обожают писать загадки невидимой краской. На потолке.

Condemned — типичный ланчтайтл, игра, приуроченная к. Ланчтайтлы всегда красивы, но им обязательно не хватает какого-нибудь ключевого элемента. Как правило, геймплея.

У трущоб есть глаза

Время конверсий с Xbox, по счастью, миновало. Больше никаких крохотных комнатушек и порнографических текстур, припудренных вульгарными спецэффектами. Настало время портов с великой Xbox 360! Она, конечно, тоже будет уродовать игровую индустрию, но... иначе, по-своему. В плане графики к Condemned (равно как и к Call of Duty 2 и Ghost Recon: Advanced Warfighter) никаких претензий быть не может. Игра выглядит здорово: принудительный вайдскрин (добавляющий кинематографичности: игры на полном экране в скором времени поставят вне закона, и будут правы), картинка, представляющая собой среднее арифметическое между F.E.A.R. и DOOM 3, сложное и богатое освещение, необъятные уровни... Вот заброшенный с позапрошлого Рождества многоэтажный молл: посреди маячит остов елки с фонариками, слабо угадывающийся в темном пространстве между этажами. Или тускло освещенный спортзал, где баскетбольное кольцо украшает откромсанная конечность физрука. Или станция метро. Или библиотека. Все хорошо.

Хотя по большей части Condemned — игра клаустрофобичная, воздуха не хватает. Превалируют узкие туннели и коридоры, по которым надо идти или бежать (пригибаться, прыгать и высовываться из-за углов протагонист не умеет), пугаясь каждой тени. И к тому есть повод — стада вольно резвящихся уго-

1 В шизофреническом финале нас ожидает не только бой на горящих палках (изящная замена фонарику), но и триумфальное избиение героем Внутренних Демонов. Внутренние Демоны (дрожите!) владеют приемами кун-фу...

2 А слабо дать электрошокеры И ВРАГАМ ТОЖЕ?!





3 **Выполнение добивающего приема — хороший повод посмотреть в лицо врагу. Можно прикончить его могучим пинком, разбить голову об пол, свернуть шею или собственным лбом сокрушить чужой.**

4 **Живущие в молле лунатики гениально маскируются под манекены (а при ударах эти пластиковые маски раскалываются, обнажая окровавленные физиономии). Единственный способ обезопасить себя — методично охаживать все манекены в магазинах.**

ловников, бродяг, лунатиков и наркоманов, не забывая и о мерзких мутантах, лезущих из канализационных люков, совсем как в «Побеге из Нью-Йорка» Карпентера. И каждый из них при виде Итана первым делом бросается к стене и начинает судорожно шарить: что бы отодрать?

Отношения в Condemned выясняются исключительно оружием пролетариата: от арматурины с цементной блямбой на конце до дорожного знака и дверцы от металлического шкафчика. Стволы в Condemned, конечно, есть, но пользоваться ими никто не умеет, да и патронов маловато. В любой перестрелке первые пол-обоймы уходят в стену, потом под friendly fire на землю ложится кто-нибудь из своих, а уж затем подонки идут в рукопашную с шотганом наперевес (кстати, ломается от первого же удара).

Особой системы фехтования нет — блок-удар-пинок в различных комбинациях. Можно выбрать легкое и удобное орудие (кусок трубы или ломик) или тяжелый, с большим радиусом поражения (пожарный топор или кувалда) инструмент... Но чаще всего победа достается не в честном открытом бою, а совсем наоборот — ударом из укрытия, с выгодной позиции. Особой популярностью пользуется прием, в определенных кругах известный как «Удар сзади по голове садовым инвентарем класса «лопата». Обученные кое-как прятаться за углами и колоннами враги выполняют его мастерски.

Покуда мы находимся в шкуре Итана Томаса, один из персонажей отрезает ему указательный палец. **Ха! Нашли чем шокировать — после ампутации и лоботомирования в Quake 4!**

Switchblade Romance

Больше всего вопросов вызывает ограниченность инструментария. Вокруг столько потенциально смертоносных предметов — бутылки, огнетушители, клавиатуры... Но схватить и употребить во благо можно лишь избранные, самые неинтересные объекты. Родственных моделей, понимаете ли. То есть никакой системы боя импровизированным оружием в Condemned на самом деле не имеется, а есть только система боя оружием заботливо подготовленным и позиционированным.

Далее. Да, враги обучены рвать со стен куски кабеля и прятаться. Но больше они ничего не умеют! Совсем. Гады убегают тогда, когда надо драться, и дерутся, когда надо со всех ног убегать (скажем, когда Итан обзаводится пистолетом-пулеметом или винтовкой). Это зомби, прекрасно видящие в темноте (включен или выключен фонарик, не важно), всегда безошибочно находящие затаившегося героя и катастрофически неспособные постоять за себя. Тактическая мудрость «отойди на шаг» им неизвестна — идиоты могут только блокировать удары героя и наносить свои. Если в момент их удара отступить назад или в сторону, гады совершенно теряются. Причем и на самом высоком уровне сложности враги не умнеют — они просто наносят чуть больше урона каждой атакой.

Но даже эту простенькую боевую систему разработчики свели на нет, трусливо ввернув в геймплей электрошокер — чтобы игрокам было не очень трудно и страшно. Любого одиночного врага можно победить выстрелом из электрошокера: пока бедняга парализован, ге-

CREDITS

ведущий разработчик, сценарист	**Фрэнк Рук (Frank Rooke)**
арт-директор	**Мэтью Аллен (Matthew Allen)**
ведущий программист	**Джо Уотерс (Joe Waters)**
композитор	**Натан Григ (Nathan Grigg)**

рой спокойно подходит к нему, вынимает из рук жертвы кувалду, и... Если вы проходили SWAT и представляете себе, что можно сотворить с шокером или заряженным резиновыми шариками однозарядным гранатометом в полной негодяев комнате, то уже поняли, что никакого честного боя в Condemned быть не может. Если попадаешь шокером, то выигрываешь. А промахнуться практически невозможно... Более того, примерно на середине игры Итан обзаводится новым, усовершенствованным электрошокером! С этого момента преступный элемент даже не нуждается в дополнительной головомойке: достаточно шокировать маргинала, и у него повалит дым ушами, он рухнет на пол и будет долго и мучительно пытаться встать. А когда в Condemned кто-то пытается встать, у Итана появляется желание провести одно из четырех завершающих движений. Анимации всегда одни и те же, ничего особого артхаусного не происходит, но... Хоть какое-то разнообразие, пацаны. Особенно впечатляет (первые пятнадцать раз) добивающий удар лбом в переносицу.

Condemned: Criminal Origins — игра, не оказывающая пользователю ни малейшего сопротивления. Ее можно целиком и полностью пройти с первой попытки, без сохранений.

Сигаретные ожоги

Как только вы научитесь использовать шокер, Condemned утрачивает всякую сложность. Следом улетучивается ощущение опасности, а затем, постепенно, атмосфера... Разработчики постарались ввести различные искусственные ограничения: за «честное» рукопашное прохождение игры сулят призы, есть уровни, где шокером пользоваться нельзя, есть сцены галлюцинаций, где противников столько, что Condemned превращается в обычный FPS... Но все это помогает мало.

Condemned — игра, не оказывающая пользователю ни малейшего сопротивления. Ее действительно можно целиком и полностью пройти с первой попытки, без сохранений. На моей памяти это второй релиз такого толка, первым был Max Payne. Но Condemned существенно короче MP, да и геймплей здесь не блещет разнообразием даже на фоне «Хроник Риддика». Это не тот случай, когда играешь, — здесь приходится следить за сюжетом, звуком, картинкой... А компьютерные игры, пусть даже и портированные с Xbox 360, наверное, все-таки не следует всего-навсего слушать, смотреть и читать.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

5 Свирепая уличная драка в свете прожектора полицейского вертолета — один из самых запоминающихся моментов Condemned.

6 Стреляют психи не лучше, чем персонажи британских фильмов про зомби. А вообще, если правильно использовать револьвер в сочетании с шокером (добивать шокированных врагов рукояткой, патроны тратить лишь в исключительных случаях), то с ним одним можно продержаться до конца уровня.




5


6



Ошибка **ретрофутуриста**

Да Винчи… Да Винчи был гений, мать его! Он изобрел уйму полезных в хозяйстве вещей: танк, пулемет, кластерную бомбу, вертолет, подводную лодку, солнечные батареи и очень, очень эргономичные механизмы для пыток. Некоторые из его изобретений инженеры смогли воплотить в жизнь лишь спустя пятьсот лет после смерти этого «универсального человека». Остальные ждали своего часа в музеях. Этот час настал. Порождения неистового гения Леонардо в полном объеме представлены в проекте толстяков из Big Huge Games. От винта!

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Big Huge Games (www.bighugegames.com)
издание	Microsoft Games (www.microsoft.com)
дата релиза	13 мая 2006 г.
железо	Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 1,6 Гбайт на жестком диске

www.riseoflegends.com

Покинув старика Сида и Firaxis, Брайан Рейнолдс научил Civilization — и не без успеха — разговаривать на языке Command & Conquer. Так появилась Rise of Nations — игра-Миссисипи, игра-Ганг, игра-Ангара: широкая, неспешная, полноводная. Три года спустя, если не считать политкорректного Trones & Patriots, Big Huge Games дарит нам продолжение игры: в одном ее названии чувствуется огромное напряжение, и это не случайно. Вместо того чтобы вручить Rise of Nations заслуженную медаль в виде цифры «два» и отправить на полки магазинов бить очередные sales-рекорды, издатель отрядил ее в малоосвоенный район пустыни Гоби на поиски Святого Геймплея: знакомых цивилизаций больше нет, тысячелетней истории развития от суковатых дубин до ядерной бомбы — тоже, зато есть три совершенно невменяемых расы и наполовину сказочный, наполовину ретрофутуристический сеттинг, всю сложность устройства которого без использования запрещенного Олимпийским комитетом и родной милицией допинга постичь положительно невозможно.

Впрочем, довольно зубоскальства. На самом деле, решение Big Huge Games — настоящий мужской поступок. Представьте себе, что завтра Ensemble выпустит что-нибудь вроде Age of Empires: Age of Lesbians, посвященный истории борьбы амазонок за независимость на острове, который находится под полным контролем Капитана Паэура и его цифровых солдат будущего? В принципе, после Rise of Legends — вполне реальный вариант. Коллеги с сайта IGN





1 Следить за перипетиями судеб местных героев — занятие утомительное и бессмысленное: все равно ничего не поймете. Зато сцены баталий сделаны превосходно.

2 Эта скромных размеров многоножка с бурами вместо рук способна перемолоть в фарш целый полк отборных стрелков — и только сверхсилы моего героя позволяют справиться с ситуацией.

продолжают мерзко хихикать: «Нет нацистов? Нет эльфов? Вы уверены, что это RTS?»

Единство и борьба

В самом деле, упоминание об участниках конфликта в RTS давно уже стало дурным тоном. О чем там говорить? В стратегиях с претензией на историческую достоверность различия между двумя цивилизациями в лучшем случае ограничиваются оттенком позументов на обшлагах, про фашистов и высадку в Нормандии мы готовы доложить в любое время дня и ночи, а для того, чтобы понять, чем эльфы отличаются от орков, не нужно листать школьный учебник по анатомии. «Нам нужны новые штампы», — заметил как-то на совещании один из основателей «Метро-Голдвин-Майер».

Попробуйте воспользоваться рецептом Big Huge Games: их Vinci — техногенная раса, вдохновленная стилистикой эпохи Возрождения и, на мой взгляд, самая красивая в игре. От многоэтажных городов невозможно отвести глаз; паровые танки, роботы на ходулях с гигантским часовым механизмом вместо сердца, исполинских размеров механические пауки и мощная артиллерия, которая, вопреки сложившейся практике, отказывается складываться под напором кавалерийской атаки. Все это, без сомнений, понравится любителям основательного подхода к ведению боевых действий: крепкий тыл, серьезные исследования, продуманная атака. Другая раса, Alim, попала в Rise of Legends прямиком из сказок про тысячу и одну ночь. Джины и ковры-самолеты, парящие в небесах дворцы с орудийными жерлами минаретов, летающие змеи, скорпионы-убийцы — восточные сказки придутся по душе любителям BBC и раннего «раша»: быстрые и дешевые в производстве юниты способны с самых первых минут игры вызывать у противника нервный тик. Еще одна сторона, Cuotl, отражает представление американских разработчиков об утерянной цивилизации Майджа (или это все же Аццетки? Где-то в Албании, да) — представление крайне смутное, надо заметить. Гигантские каменные пирамиды и статуи, орбитальные лазеры с ядерной накачкой, силовые щиты и устройства для маскировки: если дать Cuotl полчаса на развертывание всего их научного потенциала, сказать этим парням «баста!» будет крайне сложно.

Может показаться, что древних итальянцев, сказочных персов и пра-индейцев познакомили друг с другом только при записи мастер-диска — настолько они отличаются друг от друга: визуально, манерой вести себя на поле боя, стратегией и тактикой, экономикой. На самом деле, разработчики уделили очень серьезное внимание multiplayer-балансу, и преуспели: рашеры Alim, которые, по идее, должны рвать медлительных Cuotl на звездно-полосатый флаг, в первые же секунды наталкиваются на жесточайшее сопротивление; легкой жизни ни одной из сторон не обещают.

К сожалению, в масштабном бою представители столь

Разработчики могли бы просто наградить цифрой «два» название игры, и ни у кого не возникло бы лишних вопросов. **Но они решились на подвиг.**





3 **За пределами родной территории войска начинают хиреть и требуют дополнительных затрат из королевской казны.**

4 **Благодаря модульному дизайну местные города уже к середине миссии приобретают совершенно беспардонный вид — и это прекрасно!**

непохожих рас встречаются редко, в основном — на многопользовательских серверах (которые теперь работают гораздо устойчивее, чем в Rise of Nations, но все равно отстают на два века от battle.net). Почему так? Вероятно, чтобы лишний раз не шокировать игроков стилистическим диссонансом: представьте себе закованных в латы всадников, атакующих стеклянных скорпионов при поддержке танков на паровой тяге и шагающих роботов, в окружении драконов, летающих змей и — внимание — гигантских каменных котов с лазерными установками на головах. Еще один будничный день на полях сражений Rise of Legends.

Понятное дело, фантазия дизайнеров поставила сценаристов в почти безвыходное положение. Как объяснить наличие в одном кадре всех этих существ, как связать главных действующих лиц нитью единого сюжета? Как из трех самостоятельных одиночных компаний создать одну большую Историю? Боюсь, ответ очевиден: никак. Разработчики поставили перед собой задачу: придумать невиданных ранее в RTS-резервации сказочных героев, и достигли ошеломляющего успеха. Проблема в том, что теперь делать с этим зоопарком. Едва ли стоит ждать Rise of Legends 2 с участием полюбившихся игрокам Джакомо и Леноры, вряд ли лоскутное одеяло Rise of Legends даст жизнь еще одной вселенной, — и это печально, потому что жанр RTS, запутавшийся в кровосмесительных браках эльфов с нацистами, отчаянно нуждается в инъекции свежей ДНК.

Представьте себе, что завтра Ensemble выпустит что-нибудь вроде Age of Empires: Age of Lesbians, посвященный истории борьбы амазонок за независимость на острове, который находится под полным контролем Капитана Паэура и его цифровых солдат будущего?

Эпоха возражения

За пределами отдельных миссий (которые, к слову, сдирижированы с великим тщанием и весьма разнообразны) простирается стратегическая карта, при виде которой на ум приходит Total War или Dune 2 — если вы сегодня встали не с той ноги. На самом деле авторы используют проверенный временем режим Conquer the World, который уже доказал свою состоятельность в оригинальной игре. К сожалению, сценаристы Rise of Legends не дают игрокам разгуляться в стратегической turn based вольнице: происходящее лишено очарования и непредсказуемости, свойственной некогда настольной игре; стратегический ИИ банален и ведет себя предсказуемо, а «захватывать мир» уже не обязательно — достаточно просто следовать рекомендациям электронного советника.

Однако пусть мой критический тон не введет вас в заблуждение. От талантливых разработчиков всегда хочется большего. Rise of Legends на сегодняшний день — пожалуй, вершина эволюции многоклеточных RTS, и уж точно лучшая игра Big Huge Games. Вы не найдете в Rise of Legends ничего нового, однако все фрагменты магической формулы, за много лет собранные Рейнолдсом из самых разных игр, достигли здесь состояния гармонического равновесия: играть в Rise of Legends так же естественно и

CREDITS

дизайнер и руководитель проекта	**Брайан Рейнолдс (Brian Reynolds)**
геймдизайнер	**Дуглас Кауфман (Douglas Kaufman)**
арт-директор	**Дэвид Инскор (David Inscore)**
ведущий дизайнер уровней	**Пол Стефанюк (Paul Stephanouk)**
ведущий программист	**Джейсон Коулман (Jason Coleman)**

просто, как дышать. Герои из Warcraft 3, сверхсилы из C&C: Generals, динамическая система границ из Civilization, «быстрая наука» — визитная карточка Rise of Nations, нейтральные города, которые можно брать штурмом или ассимилировать, практичная система формаций, несложная стратегическая порция, которая избавляет от ощущения предсказуемости потока миссий, уникальные нестандартные расы, динамические квесты в миссиях, доступная ролевая система развития героев, возможность переносить полюбившиеся юниты из миссии в миссию, фирменные всплывающие подсказки, фантастический дизайн уровней и живой multiplayer — нужно ли продолжать перечисление достоинств?..

Впрочем, самое большое впечатление на меня произвел tutorial, которого… нет. Как же все-таки далеко продвинулись технологии обучения! Исподволь, незаметно, без лишней назойливости дизайнеры Rise of Legends скармливают нам по чайной ложке кашу, которой мы питаемся уже десять лет; игра разворачивает себя постепенно, как фантик, первые несколько миссий пролетают как по маслу, без особенного сопротивления, напряжение нарастает постепенно вместе с азартом, руки сами находят нужные клавиши и кнопки — кажется, это и называется «интуитивно понятное управление».

И все же, для получения высшей награды УЧУ-родины игре не хватает собранности, свойственной таким шедеврам, как Warcraft 3 или Warhammer 40,000: Dawn of War. Собранность — это дьявол в деталях. Разрушить ощущение легче легкого. Это запинающаяся камера, неудачные ракурсы, каша на экране во время горячей битвы, невнимательно подобранные текстуры, слабые пиротехнические эффекты; это совершенно «никакой», невнятный звук (пожалуй, самый серьезный факап Rise of Legends). Покинув тихую гавань «Цивилизации для тех, кому некогда», сериал Rise of Nations выбрался на открытые всем ветрам океанские просторы — здесь ставки куда выше. Возможно, Big Huge Games стоит отступить на уже отвоеванные позиции и перегруппировать силы? Скорый анонс Rise of Nations 2 неизбежен. Интересно другое: что сделают в Microsoft Games с «легендарной» серией?

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

5 **Что будет, если космические пришельцы-майя нападут на Али Бабу и сорок разбойников? Запустите Rise of Legends и попробуйте сами.**



На краю

От Dreamfall (по-домашнему D.) можно было ожидать только самого худшего. Посудите сами, вот продолжение легендарной игры, которое практически полностью отказывается от наследия предка. Ориентация на консоли с неизбежным геймпад-протезом (воистину сатанинское изобретение!); переход в 3D, зачем — неизвестно; практически полный отказ от загадок как одного из главных геймплей-императивов, наконец! Но, и это гораздо хуже: нелепые stealth-потуги и вершина падения, фол!, бои, словно заимствованные из третьесортного файтинга! Кажется, игра отреклась от всего наследия адвенчур сразу и ухнула вразнос. Чего ждать дальше — дэнс-дэнс-революшн?

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

жанр	Квест
платформа	PC (Windows XP SP2), Xbox
разработка	Funcom (www.funcom.com)
издание	Aspyr (www.aspyr.com)
локализация	Lazy Games (www.lazy-games.com)
издание в России	ND Games (www.ndgames.ru)
дата релиза	17 апреля 2006 г.
железо	Pentium 4 1600+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 7 Гбайт на жестком диске



www.dreamfall.com

Однако D. оказалась не просто достойным сиквелом The Longest Journey, но игрой во многом превосходящей первую часть. Кто бы мог подумать? Как ни странно, история начинается с открытия (того, что англичане называют revelation) — решается судьба одного из героев прошлой игры. Причем делает это так, что вопросов возникает еще больше... привыкайте!

Касабланка

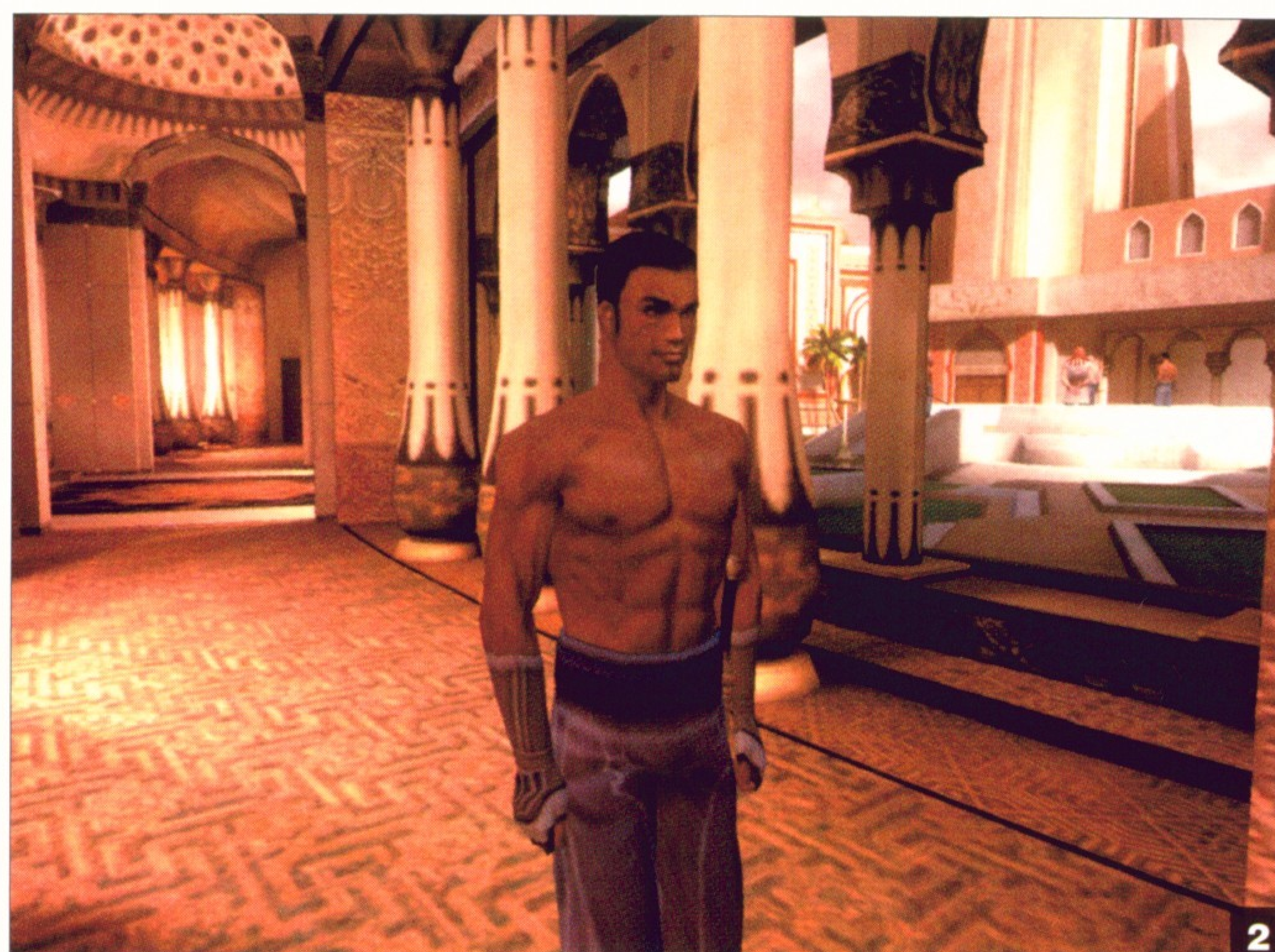
Главная героиня игры — Зои Кастильо, очаровательная восемнадцатилетняя девушка, в растерянности стоящая на перекрестке жизни и не способная найти свое место в этом мире, не знающая, как жить, ради чего жить... Потеряться может даже очень умный, энергичный и в целом исключительно положительный человек, а диван у полноформатного телевизора не способен стать для него смыслом существования...

Честно говоря, знакомая ситуация.

Мифология мира, разумеется, не претерпела изменений со времен прошлой части. Большая часть сюжета закручивается в Старке, фантастическом мире знаний и технологического прогресса (это наше недалекое будущее), и Аркадии, царстве магии и волшебства. В прошлой серии Эйприл Райан, бесстрашная героиня вселенной, смогла сохранить баланс миров и тем самым спасти их, но сейчас над всем сущим нависла другая тень...

Вторая героиня игры — та самая Эйприл Райан, которая за эти десять лет изменилась очень сильно, в ней почти невозможно узнать знакомую нам по прошлой части студентку академии искусств. Взвалив од-





нажды на свои хрупкие плечи судьбу мира, она больше не смогла вернуться к нормальной жизни. Теперь она руководит отрядом повстанцев в Аркадии, воюющих с... Это настоящий шок — увидеть, как Эйприл подкрадывается сзади к вражескому стражнику и одним четким уверенным движением СВОРАЧИВАЕТ ЕМУ ШЕЮ! Эйприл разочарована во всем: в мире и себе, она ввязалась в безнадежную битву и пытается сгинуть в ней с головой умирает. Вряд ли десять лет назад она мечтала о таком будущем...

В принципе, для того чтобы вслед за мисс Райан нырнуть в D. с головой, проходить предыдущую часть вовсе не обязательно. Все необходимые концепции игроку доходчиво объяснят на пальцах, основные события прошлой части перескажут... С другой стороны, для понимания побочных сценарных нитей (а здесь таится добрая половина очарования игры), прошлую игру надо бы не только пройти, но и очень хорошо помнить. Впрочем, по окончании Dreamfall хочется немедленно начать заново: либо эту часть, либо первую. И знаете, подобно хорошему фильму, D. содержит множество мелочей, крохотных деталей, малозаметных нюансов, которые либо не бросаются в глаза, либо забываются при первом прохождении, но существенно дополняют общую картину после.

Ньюпорт

С технической точки зрения вся игра построена на простейших двоичных решениях, нам все время предлагается некоторый выбор, нас спрашивают, какой именно дорогой пойти, но эти небольшие перекрестки естественно вписаны в игру и кажется, что их нет вовсе. Иногда создается впечатление абсолютной линейности Dreamfall. Не верьте! Оно обманчиво. Стоит разговориться с другими игроками, и окажется, что в тех же самых ситуациях они поступали иначе, что слышали в диалогах совсем не то, что вы...

Разумеется, не стоит путать нелинейность Dreamfall и нелинейность Planescape: Torment (сравнения с которой здесь избежать в принципе невозможно). Лучшая РПГ по версии Game.EXE представляла собой сборник совершенно независимых историй, связанных между собой очень опосредованно. Здесь же канва едина (поскольку в случае такой детальной проработанности множества тесно переплетенных сюжетных линий невозможно дать игроку возможность выбора), но мы можем увидеть, выхватить из общего круговорота ее разноликие фрагменты.

Этот сериал не только породил нынешнюю моду на ярких героинь адвенчур, **но и умудрился собрать воедино фэнтези и киберпанк.**

Одновременно сюжет непрост, и не только в событийном плане. Понимаете, D. не стесняется затрагивать Большие Важные Вопросы. Вера, философия, религия, самопожертвование, вечность, знание, свобода — вещи, которые КИ предпочитают обходить, и только авторы Planescape: Torment рисковали говорить об этом всерьез. Мало того, поскольку в Dreamfall все-таки меньше диалогов, чем в первой части The Longest Journey, здесь куда меньше повседневных бесед о несущественном. И пусть эти длинные ни к чему

1 **Нельзя сказать, чтобы игра совершала какие-то открытия в области лицевой мимики, скорее напротив. Тем не менее, герои не только выразительны, но и способны передавать всю гамму постоянно меняющихся человеческих эмоций.**

2 **На некоторое время нам дадут поиграть и за персонажа мужского пола, и он тоже оказывается удивительно приятным героем даже несмотря на...**





3 «Мне никогда не скучно. Я много думаю». Уверяю, во время игры не возникнет и тени сомнения в его словах.

4 Трудное соседство и постоянное противостояние волшебства и технологий являются одной из постоянно всплывающих тем игры, и трудно не заметить, на чью сторону становятся авторы.

не обязывающие разговоры были частью шарма прошлой части, отказавшись от них, D. стала куда собраннее и серьезнее, научилась искусству головокружительного развития событий. Преступления и заговоры, путешествия по мирам и между ними, благородство и предательство, схватки лицом к лицу и герои, затаившие дыхание во мраке, трагическое и смешное — Dreamfall есть постоянно чередующий картинки калейдоскоп мест действий, сюжетных линий, героев.

Спальня

При этом сюжет захватывает задолго до того, как начинают происходить серьезные события. Один из главных козырей игры — совершенно живые персонажи. Здесь простая электронная мягкая игрушка, Wonkers, обладает большей индивидуальностью, чем практически любой персонаж КИ, и уже от первого же разговора Зои и маленькой механической обезьянки буквально захватывает дух. Потому что в КИ обычно не бывает столь сильных диалогов, столь гармоничной озвучки и высококачественной режиссуры.

На деле игра многое переняла у большого брата, кино. Речь идет, разумеется, вовсе не о тех вещах, которые принято называть «кинематографичностью» в КИ: эпические панорамы, быстрые пролеты камеры и прочая мишура Торнквиста и компанию не интересуют. D. балует игрока изумительно вывеâренной режиссурой, иногда броской, с показом одних и тех же событий с разных точек зрения, флешбэками, а иногда нарочито сдержанной, отстраненной. Подчас мы видим и вовсе высший пилотаж: когда в совершенно пасторальной сцене внезапно чувствуется неясное напряжение, и отделаться от дурных предчувствий невозможно, хотя причин для беспокойства вроде бы нет, и как ни пытайся, понять, что именно здесь не так, не удастся. Браво, Funcom.

В отличие от прошлой части, слова про самое долгое путешествие уже нельзя отнести к продолжительности прохождения. **Однако в конце игры название будет-таки полностью оправдано, это действительно The Longest Journey.**

Шкаф-купе

Нельзя сказать, что загадки полностью исчезли из игры, теперь они просто не являются труднопреодолимыми препятствиями, требующими значительного умственного напряжения. Большинство задачек решаются с ходу, останавливаться и морщить лоб приходится лишь время от времени.

В обычных играх история — это тот бонус, которым награждается успешное продвижение по игре. Здесь же история и есть игра. Причем в отличие от типичных action/adventure и RPG, нарратив здесь — основной и практически единственный элемент геймплея, которому подчинено все остальное.

А stealth-элементы и файтинг-вставки, они вовсе не призваны играть самостоятельную роль, но покорно служат все той же истории-геймлею. Как? Например, с легкостью разрешая столь сложную для традиционных квестов задачу: передачу напряжения, ощущения уязвимости героини, которая крадется по вражеской территории совсем одна. Или же делая интерактивным то, что в обычном квесте было бы сюжетным роликом: на девушку нападает рота солдат или Очень Крупный Зверь. Желаете отбиться? Пожалуйста!

И знаете, она вертится. Одно дело, когда вы просто наблюда-

CREDITS

режиссер	Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist)
арт-директор	Кристер Свеен (Christer Sveen)
ведущие дизайнеры	Ярл Шерверуд (Jarl Schjerverud), Хеннинг Солберг (Henning Solberg)
сценаристы	Рагнар Торнквист, Даг Шеве (Dag Scheve)
композитор	Леон Виллетт (Leon Willett)



ете неинтерактивный ролик, и совсем другое — пытаться найти выход из ситуации совместными усилиями. Особенно, если это заранее проигранная и безнадежная ситуация.

Обязательных боев здесь — не то две, не то три стычки на всю игру, и это от силы несколько минут игрового времени. Прочие либо советуется избежать, либо должно избежать. Другими словами, позорное клеймо action/adventure к D. не липнет никак, хотя поклонники жанра, разумеется, останутся этим недовольны.

На самом деле Dreamfall безупречна, но претензий к ней предъявляется просто масса. Дело в том, что причиной этих придирок являются не недостатки игры, а скорее неоправданные ожидания.

Итак, жалоба первая: «А где же пазлы?» Если помните, само название жанра adventure пошло от одноименной игры, которая по сути была текстовым квестом. И хотя сегодня текстовые квесты (IF — interactive fiction) давно уже не являются частью игрового мейнстрима, они не исчезли с лица земли, а

При взгляде на инструкцию к прохождению Dreamfall видишь почти шахматный список ходов, лаконичный и сжатый.

Рай, ад и чистилище

К счастью, детище Торнквиста производит впечатление столь сильное, что повсеместные следы приставочного родства не способны испортить игру. Заточенное под геймпад управление можно настроить так, что оно перестанет быть обузой. Крохотные локации и постоянные экраны загрузки вызывают отторжение первые полчаса, затем на них совершенно не обращаешь внимания, потому как мелочь и несущественно.

продолжают и существовать, и развиваться. Одним из основных направлений текстовых квестов является puzzleless IF, квест, в основе геймплея которого — именно развитие истории, а не решение задачек. А вот в рядах графических квестов нашего с вами мейнстрима, puzzleless-квесты еще в диковинку, и формально не успели выделиться в отдельный жанр.

Жалоба вторая касается недосказанностей сюжетной части: что произошло с персонажем X, почему случилось событие Y, и что вообще означает увиденное в Z? Если вы помните, подобные вопросы звучали и после первой части The Longest Journey, только сегодня их задают куда больше игроков. Возможно, неразрешеных сюжетных линий в сиквеле действительно больше, хотя скорее просто потому, что до конца прошлой игры добрались весьма немногие.

Dreamfall рассказывает с начала и до конца лишь историю Зои, и остальные герои присутствуют в игре лишь настолько, насколько они соприкасаются с ее жизнью. Мир, однако, отнюдь не вертится вокруг нее, и жизни людей переплетены в один большой клубок, а попытка вытянуть все нити сразу приведет к катастрофе: придется сбиваться на скороговорку (а The Longest Journey не любит такую манеру рассказа), либо эта история будет длиться вечно.

И потом. Уже за один год до выхода Dreamfall было известно, что Funcom делает лишь вторую часть саги, а никак не ее окончание, и содержание следующей главы уже готово. Рагнар Т. обещал донести ее до игроков в любом случае, даже если продолжение Dreamfall никогда не увидит свет...

А мы очень надеемся на обратное, и чем раньше, тем лучше.

АШОТ.АХВЕРДЯН



5 Игра занесет Зои и в Россию. Судя по тому, что мы увидим, в нашей стране так ничего и не изменится. Что ж, постоянство не самый страшный грех во Вселенной.



6 Сознательно или нет, но этот интерьер очень похож на имперские помещения из «Звездных войн». Игра вообще время от времени любит огорошить нас кросскультурной ссылкой, к счастью, зная меру, и не превращаясь в пародийный цитатник (чего бы мы не простили).



Титаны измельчали

Ну да, опять наврали. Преувеличили, обещая «расширить и углубить» ролевую модель. Преувеличили, когда похвалялись грядущей графикой и анимацией, мол, глаза на лоб полезут, и до финального ролика в глазницах не ждите. Ну и еще, по мелочи. И что? Игра-то все равно удалась! Да такая, что могла бы показаться нам фейерверком, балетом на льду и выставкой Васнецова в одном бокале с зонтиком и вишенкой… всего лишь при выполнении одного маленького условия: если бы была для нас первой.

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

жанр	RTS+RPG
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Phenomic Game Development Studio (www.phenomic.de)
издание	Aspyr Media (www.aspyr.com)
локализация и издание в России	GFI (www.gfi.su), «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	7 апреля 2006 г.
железо	Pentium 4 2500+, 1 Гбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 5 Гбайт на жестком диске

www.spellforce.com

Часть первая — добрая

Нисколечко не кривя душой, заявляю с этих белых и глянцевых: будь у меня выбор, я был бы рад потерять КИ-девственность со SpellForce 2: Shadow Wars (далее — S2:SW). Веселенькая и яркая простушка, благожелательная, охотно подсказывающая, куда класть руки и за что не щипать, прощающая любые неловкие телодвижения, она заслуживает максимума снисходительности. Как учиться читать по Большой Красной Книге Сказок с буквами в ноготь размером, так и входить в мир КИ при помощи S2:SW — очень легко и очень приятно. Такое все яркое! Блестящее! Удобное в управлении! И преподает азы двух жанров сразу, вперемешку и в удобоперевариваемых ломтиках. Сюжет… И жалостливо (Обидели девочку-дроу — прямо во вступительном ролике — злая тетя с крыльями-ластами! И с папой девочки тоже не лучшим образом обошлись, а он-то — как прыгнет со стены с саблями!) и фэнтезийно (шойканы-то, аватары наши, встали и пошли со злом на поясах тягаться, буквально на ровном месте, если не считать убиенной злодеями сестренки, впрочем, мгновенно возвращенной взад), и не страшно (мы, шойканы, умеем оживлять друг дружку, и, как было упомянуто выше, брат — сестричку, потому что кровь дракона у нас в жилах еще ого-го).

То пободрее, то поскучнее, сюжет тянет нас за собой по локациям, где и квесты ролевые, и бои с участием самосто-







ятельно наштампованных юнитов в реальном, заметьте, времени. А вокруг — дивные воды и сказочное освещение, образцовый дендрарий и роскошная камера, демонстрирующая окружающее благолепие во всех видах, хоть из-за поясницы, хоть с верхушки Главной Небесной Елки. Действующие лица, от прим до субреток и массовки — как на подбор. Рожи суровые, кулаки квадратные, голоса зычные. Те же, кому ни лиц, ни кулаков не положено — хороши особой статью. Нарисовать чудище так, чтобы оно было не просто когтистым комком волосатых отростков с бивнями, воткнутыми в чешуйчатый пень, а убедительным зверем, страшным, но по-сказочному привлекательным — задача неочевидно сложная, и с ней художники из Phenomic справились блестяще. Хорошо даже с летающими гадами, чье племя — беда всеобщая. Со строениями, правда, не повезло, но только потому, что слишком уж увлеклись дизайном «в себе». Домики бесчестно красивы и порой оригинальны (скажем, «камнехваталка»), но назначение их слишком часто никак не коррелирует с внешним видом. Ах да! Еще и магия так — пщ-щщь-бух! Спеллов немного, но есть очполезные.

Часть вторая — недобрая

Однако что розовощекому неофиту было бы сплошь и исключительно в радость, всякому иному, имевшему счастье повидать хотя бы SpellForce: The Order of Dawn, както, мягко говоря, не бум-бум. Урезанная даже по сравнению с первым SF ролевая система, сведенная к набору экспириенса исключительно за счет выполнения квестов, и убийства некоторых крепких телом противников — утомляют. И с аморфными NPC, большинство из которых могучие бородачи с натертыми до паркетного блеска фюзеляжами и единой для всех анимацией (патетическая смесь из Маяковского, декламирующего свое сокровенное, и финала «Мистер Олимпия»), роднящей их заодно и с главным героем. Характер тоже единообразен, как и диалоговая строка: «Возникли проблемы, иди-ка помаши дубиной за нас!». Есть и квестовые искорки, не без них: например, затея с карточной игрой удалась. Но такое случается, право, редко... Никаких больше рун, а следовательно, выбора напарников под конкретное задание. А взамен — ничего кроме взаимного оживления после насильственного умерщвления. Что, безусловно, новый элемент в тактике боевых действий, правда, не заслуживающий нашего поощрения — дурацкий, кто это придумал?

Что же до красот и графической мощи, то и эта позолота при ближайшем рассмотрении оказывается фата-морганой. Бойцы при всем их разнообразии всегда ходят в ногу. Где такое видано?!

Стратегические эпизоды? Смех курам. Наилучший способ нападения — кучей. То есть кучкой. Гуртиком, бригадкой. Действительно, массовые кровопускания, горы

1 Германским орлом здесь заштамповано все позитивное и доброхотское. Представленному бронекостюму — верить!

2 Бесхитростные тактические заветы покоряют наши сердца: как и дюжину лет назад, здания и юниты должны умереть. Только тогда победа воссияет.





3 Тяжелый оловянный гардероб не позволяет актерам создать хотя бы иллюзию театра. В такой hardware залуживают в детстве, раз и навсегда.

4 Заборы не помеха, если ваш Force Lightning бьет на четыре экрана вправо.

берцовых костей и по-колено-в-трупах, здесь не в ходу. Артподготовка, маневры, авиация — поиграться можно, но не обязательно. Отдельный режим Skirmish также не позволяет от души порезвиться. Независимо от выбора расы для себя и соперников, алгоритм победы остается неизменным. Способ, знакомый еще с Dune 2: стена из башен, спокойная разработка ресурсов и ожидание, когда же противник исчерпает свои, растратив их на мелкие атакующие отряды, разбивающиеся о наши редуты, работает как нельзя лучше. AI догадывается переносить направление ударов, но не так уж часто, и в принципе не имеет терпения собрать единый кулак, способный прорвать нашу оборону. Если же требуется победа безоговорочная и быстрая, для нее достаточно спайки титана и героя, в которой второй будет лечить первого, пока тот разносит в опилки и брызги рыхлую оборону противника. В роли компота извечная забава «найди последнего юнита»: куда запропастился этот подонок?

Орден Рассвета не забыт. Его нарядные представители наведываются в Shadow War в качестве NPC.

Что до юнитов в целом, то при всей их бесспорно качественной отрисовке и огромном разнообразии, они существа бестолковые и мало отличающиеся друг от друга, если, конечно, не рассматривать крайности: перворoдного лучника и титана. Чем мощнее боец, тем он дороже, и занимает тем больше места на нарах игровой казармы. Оттого производство продвинутых бойцов, требующих многочисленных промежуточных апгрейдов и дополнительных построек, становится решительно и бесповоротно нерентабельным. Не говоря уж о том, что чем увесистей юнит, тем он неохотнее реагирует на отдаваемые команды, дезавуируя фирменный игровой клик-унд-файт.



Между прочим, титаны в первой части игры, оправдывавшие свое именование, в S2:SW как-то заметно измельчали. Очень сильные и страшные (особенно тот, у которого вместо головы дырка. Неправильно это, когда дырка вместо головы, жутко до визга), но титанами их называть как-то не хочется. Великаны какие-то, не больше. Супротив прежних — что Пантагрюэль versus Ринна.

Второй специальный режим «Free game», несомненно, интереснее «Skirmish». Не располагая жирными кусками свободного для игр времени, или не желая ввязываться в затяжные баталии, можно вызвать одну из пары десятков карт, заточенных под героя того или иного уровня, и немножко побегать по ролевым делам, построить по стратегическим и порубить себе в удовольствие.

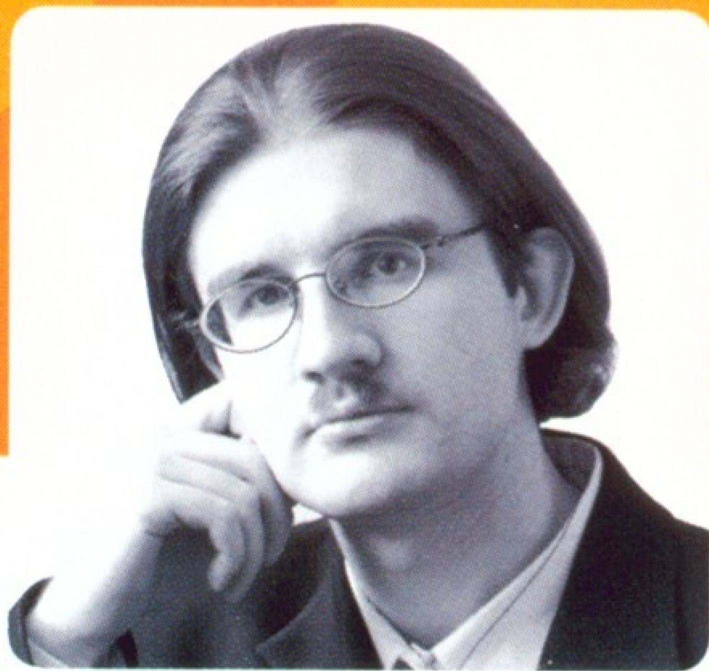
Итого, сумма технологий не обеспечивает грандиозный успех. Полная самоцветной грудой мелких достоинств Shadow Wars несет на себе печать тяжкого геймплей-греха: это упрощенная и оскопленная копия предыдущей игра. Она скучна, словно четвертая полоса газеты «Гудок».

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

CREDITS

менеджер проекта	Мартин Лолейн (Martin Lohlein)
программист	Маттиас Бест (Matthias Best)
арт-директор	Свен Либих (Sven Liebich)
музыка	Тилмен Силлесу (Tilman Sillescu)

С новой силой



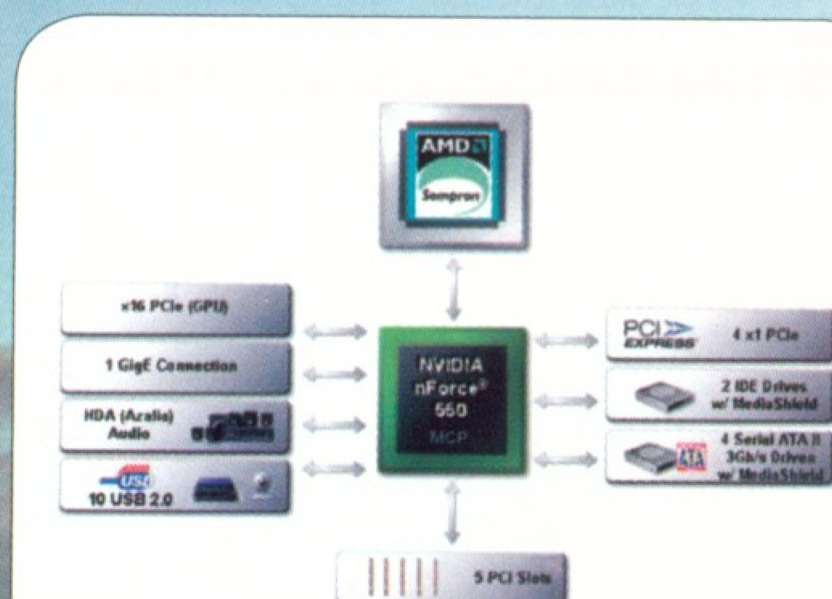
ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

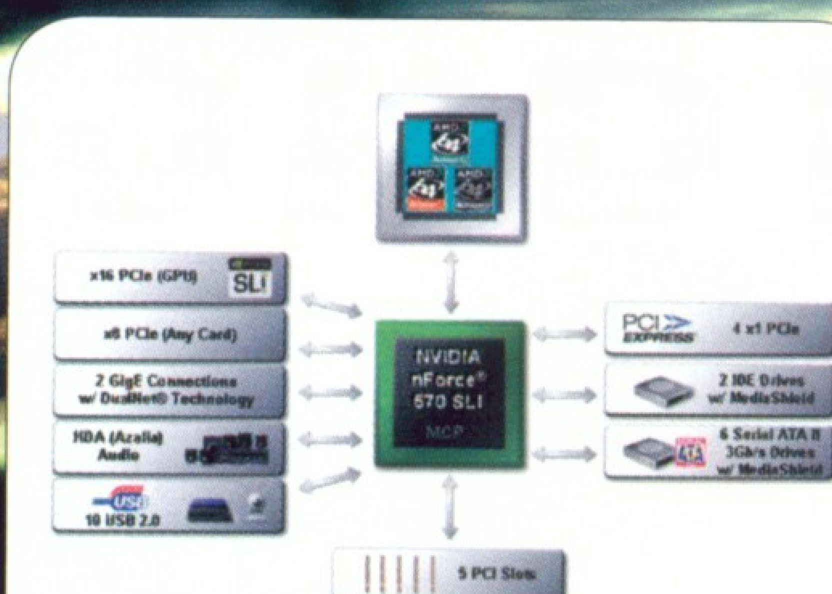
В прошлом номере мы начали разговор о платформе Socket AM2 и рассмотрели две ее неотъемлемые составляющие — новые процессоры (коих на поверку оказался целый выводок) и DDR2-память (опробованная на зуб в очередной раз, она, наконец-то, продемонстрировала относительную привлекательность на фоне DDR400). Сегодня осталось замкнуть экосистему, рассмотрев чипсеты для материнских плат.

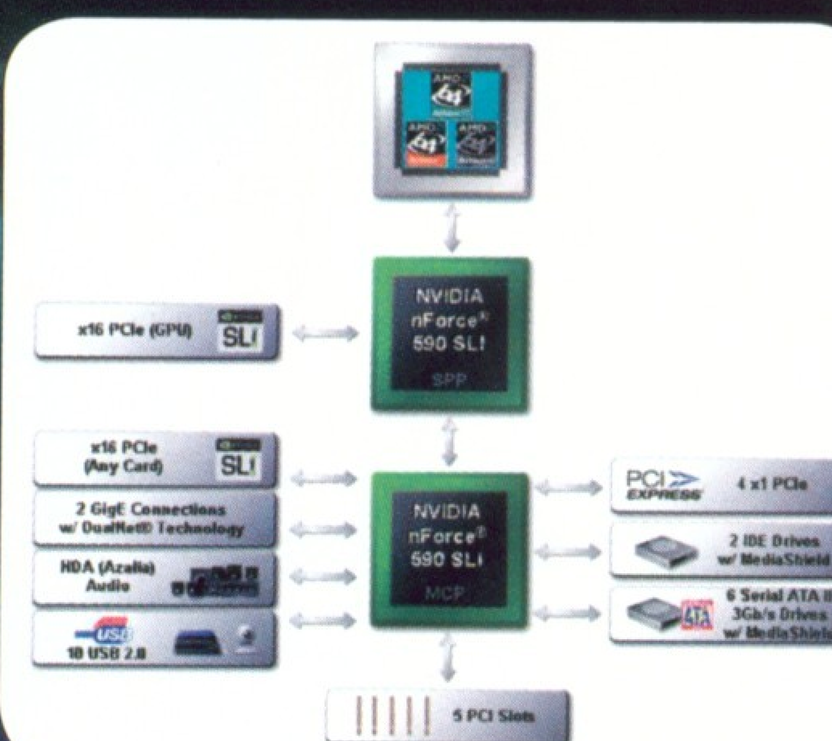
NVIDIA и компания

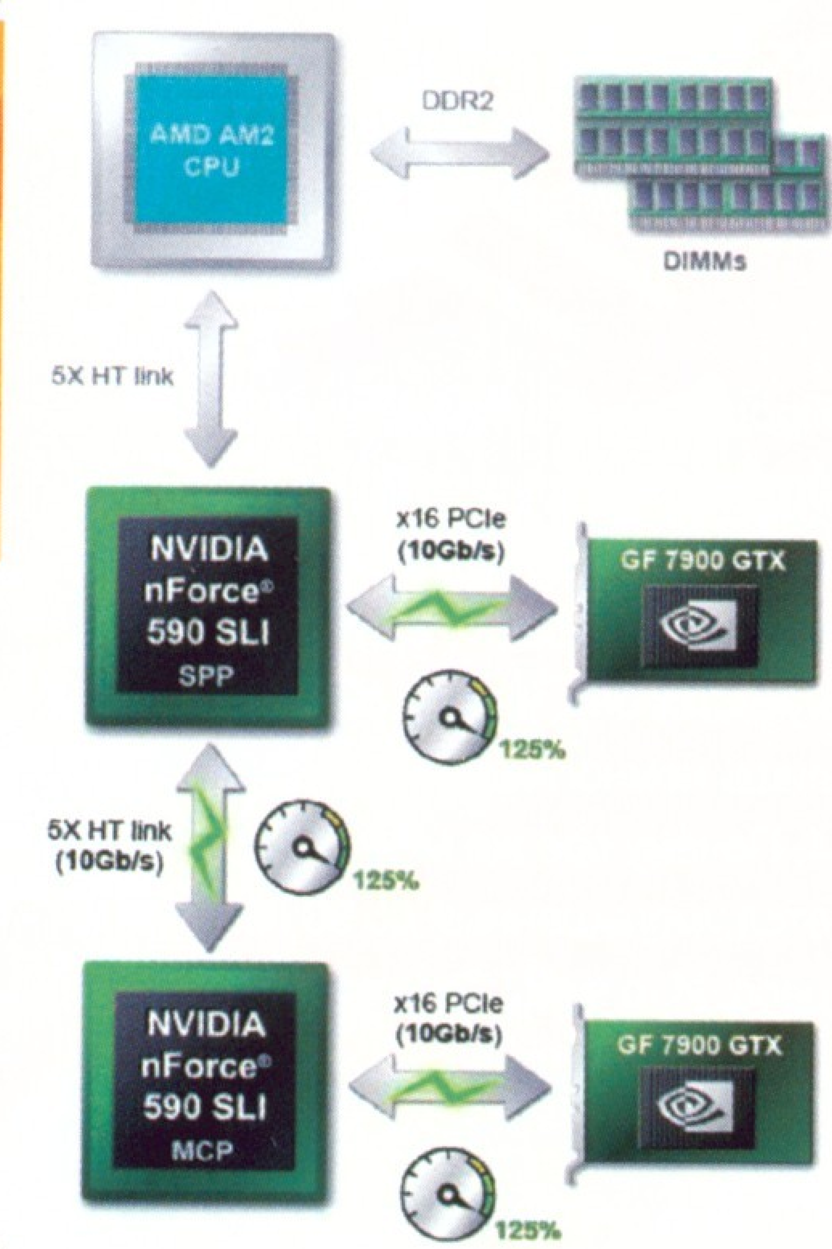
Не будем отрицать очевидное: моду на чипсеты для платформы AMD64 нынче задает компания NVIDIA. Причем выбраться на первое место ей удалось менее чем за год, а удвоить свою долю — аккурат с момента выпуска nForce 4. Чем так полюбилось потребителям именно это семейство? Разумеется, не в последнюю очередь в успехе повинно строгое следование древнему маркетинговому принципу: покупают то, что продается. Количество плат на чипсетах этого семейства, представленное в московской рознице, превосходит выбор плат на всех остальных чипсетах вместе взятых (мы не касаемся сегмента плат с «интегрированной» графикой, как не представляющих интереса в контексте игрового железа, там по-прежнему царствует компания VIA).

Однако есть и объективные технические причины такой популярности. И, в первую очередь, — поддержка SLI. Количество компьютеров, в которых действительно установлена пара видеокарт, и на сегодня не столь велико, однако сами платы разошлись истинно массовым тиражом. Почему? Аргументация железна: вместо того чтобы переплачивать за некие периферийные возможности с совсем уж туманными перспективами, вроде дополнительных сетевых контроллеров и прочих RAID-излишеств, традиционно отличавших элитные пла-









■ **Диаграммы работы чипсетов nForce 550, nForce 570 SLI, nForce 590 SLI и схема технологии Link Boost — суть узаконенный разгон шин, соединяющих видеокарты.**

ты от массовых, разумно потратиться на плату с двумя графическими портами. Даже если на повестке дня установка лишь одной видеокарты. А ведь вероятность занять второй порт в игровом компьютере чем-нибудь полезным несомненно существует! И она только возрастает, ведь и ATI и NVIDIA оценивающе посматривают в сторону нарождающегося сегмента карт для физических вычислений. Тем временем платы с двумя графическими портами (и на чипсете nForce4!) перебрались в сегмент «до $100», что окончательно превратило их в покупку-по-умолчанию.

Разумеется, и второй претендент на лидерство в дискретной чипсетной песочнице, компания ATI, не сидела сложа руки (да и курс на технологию CrossFire подразумевает соответствующую поддержку со стороны материнских плат). Но задержки с выходом CrossFire-компонентов помешали осуществлению амбициозных планов. Фактически полноценное топовое решение Radeon X1900XT для строительства CF-комбайна появилось лишь в этом году, тогда как все предыдущие модели уступали на момент своей реальной доступности равным по цене изделиям конкурентов. Как следствие, стимулов приобретать платы с двумя графическими портами по версии ATI не было. На сегодня ATI занимает 28% рынка, что на фоне 42% у NVIDIA не очень впечатляет, однако для самой ATI это совсем неплохо и также означает двукратный рост за тот же самый период. Более того, теперь, когда две основные причины (дефицит на CrossFire-железо и дефицит самих чипсетов) преодолеваются, динамика роста ATI может оказаться еще внушительнее. Тем более что под Socket AM2 у нее также припасены кое-какие новинки (см. новость в этом номере), а ценовая политика обещает быть весьма агрессивной.

Чем же заняты два исторических чипмейкера VIA и SiS, некогда заправлявших рынком AMD-чипсетов? У обеих компаний наличествует выбор дискретных чипсетов, причем VIA представила даже решение с двумя графическими портами — K8T900. Но лицензионная политика ATI и NVIDIA не оставляет им сколько-нибудь существенного простора для самовыражения, иными словами, ни SLI, ни CrossFire официально K8T900 не поддерживаются. Причины, способные практически подвинуть потребителя к покупке такой платы, остаются невыясненными. Таким образом, в основе купленной вами платы для игрового компьютера с наибольшей вероятностью окажется чипсет от одной из «графических» компаний. Например, NVIDIA искренне надеется, что им окажется некий представитель семейства nForce 500.

nForce-мажор

Те, кто полагал, что к опциям в nForce 4 добавить уже нечего, и возможно лишь количественное наращивание поддерживаемых интерфейсов, контроллеров и шин, едва ли могли подозревать о наличии нового козыря в рукаве NVIDIA. Впрочем, само деление на четыре модели практически копирует ту раскладку, что мы наблюдали в рамках nForce 4. Итак, по порядку.

nForce 590 SLI — глава семейства, по-прежнему остается единственным двухчиповым решением в дискретной линейке NVIDIA и так же, как nForce4 SLI X16, поддерживает два графических порта PCI Express x16, постоянно «запитанных» от чипсета через 16 полновесных линий каждый. Это решение само по себе устраняет теоретически возможные узкие места при обмене данными между картами. Однако для пущей убедительности NVIDIA реализовала технологию LinkBoost, своего рода узаконенный разгон шины HyperTransport, соединяющий мосты чипсета и обеих графических шин PCI-Express x16. Работает она так: при установке двух видеокарт плата автоматически поднимает частоты упомянутых шин на 25%. Само собой, пользователи и раньше могли проделать аналогичную процедуру вручную, поскольку в BIOS любой сколько-нибудь серьезно претендующей на внимание энтузиастов платы, соответствующие опции уже можно найти. Но здесь мы получаем некую гарантию, что такой нештатный режим является гарантированно работоспособным в отношении плат на данном чипсете. Нетрудно догадаться, что цель этой затеи — в окончательном и бесповоротном «разруливании» узкого места, которым, по не вполне очевидной причине, остается внешний интерфейс между видеокартами в режиме SLI.

Второй опцией, также узаконенной только для старшей модели в линейке, является поддержка нового стандарта памяти EPP. Конечно, «новый стандарт» — чересчур громкое определение, однако с практической точки зрения совместная разработка NVIDIA и Corsair выглядит, пожалуй, наиболее интересной новацией в среде влияющих на производительность систем топ-класса на чипсете nForce 590 SLI. Как известно, стандартная микросхема SPD на модуле памяти хранит лишь самые необходимые параметры, позволяющие BIOS опознать модуль и выбрать для него частоту и основные тайминги. Значения по умолчанию для остальных настроек выставляются на усмотрение разработчиков BIOS, и некоторая часть из них в случае с платами «для энтузиастов», как правило, открыта для ручной настройки пользователем. Между тем далеко не все пользователи, даже интересующиеся разгоном, ориентируются в дебрях параметров для тонкой настройки памяти.

Название EPP расшифровывается как Enhanced Performance Profiles, а идея ее заключается в том, чтобы поместить в свободной области SPD дополнительную информацию о каждом модуле памяти. Действительно, кто как не «родная компания» способна протестировать свой модуль, определить для него лучшие настройки и прошить их в его память? Выглядит логично. Примечательно, что стандарт открыт для всех производителей как памяти, так и чипсетов, но на сегодня, помимо nForce 590 SLI и нескольких моделей DDR2-памяти от Corsair, поддержкой EPP похвастаться никто не может. Разумеется, в дальнейшем ждать такой поддержки стоит лишь для элитных модулей памяти, поскольку едва ли не главной опцией в рамках стандарта является возможность заносить в память чи-

па данные по рекомендованному напряжению для каждой рабочей частоты. И это действительно актуально, учитывая, что нынешние модули «для разгона» сплошь и рядом рассчитаны для работы на повышенном напряжении даже на штатной частоте. В результате пользователи, попытавшиеся запустить их с установками BIOS по умолчанию, оказываются неприятно удивлены зависаниями в тестах и вопиющей нестабильностью в работе.

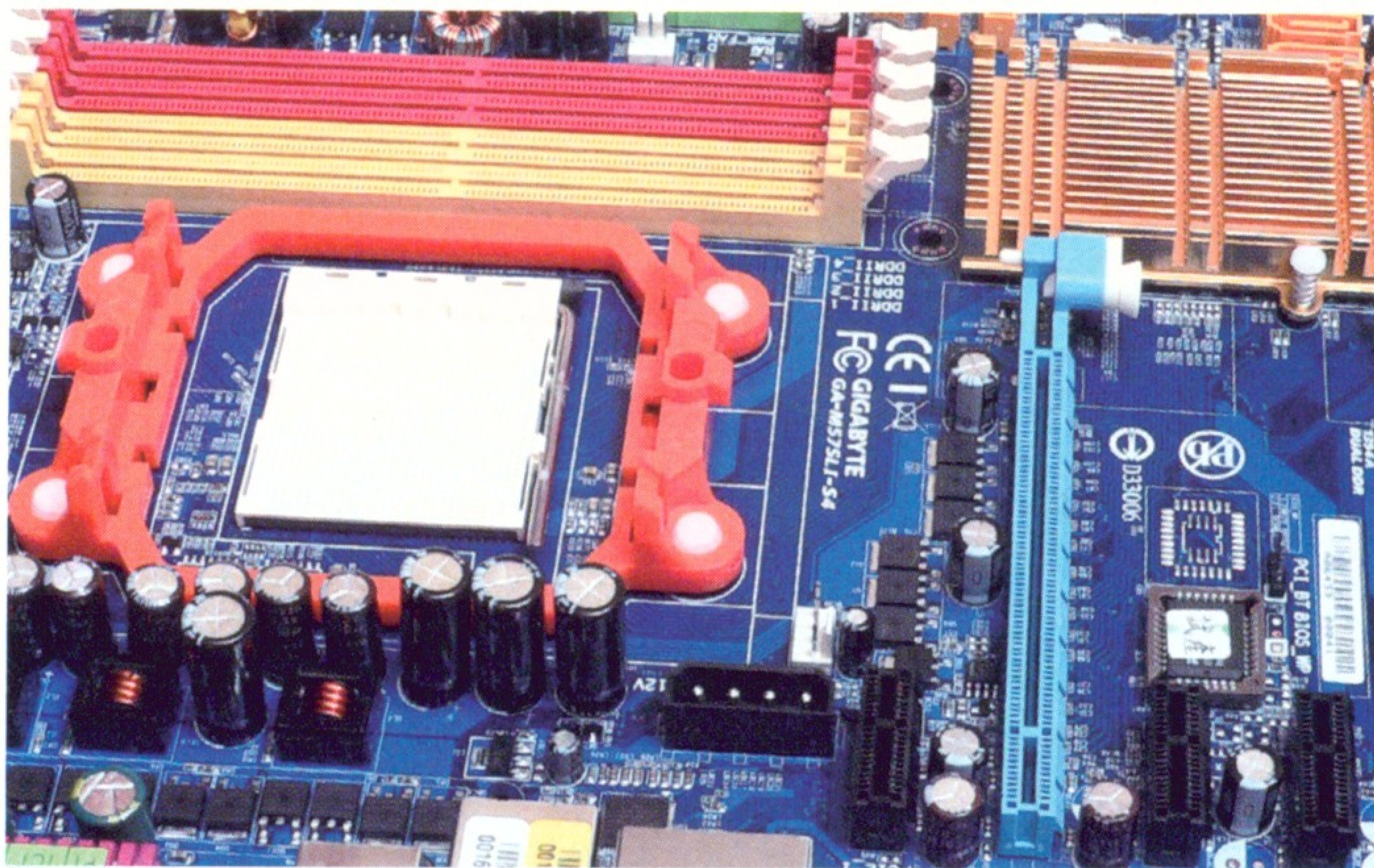
пары чипсетов в SLI-философии по сравнению с nForce 4 SLI/Ultra, необходимо искать другие аргументы для привлечения нашего с вами внимания, спешит предложить целый ворох периферийных опций. Само собой, все они заложены и в nForce 590 SLI.

Итак, в новые микросхемы упакованы два (!) гигабитных сетевых контроллера с поддержкой функций, ранее характерных лишь для дорогих внешних моделей: разгрузка

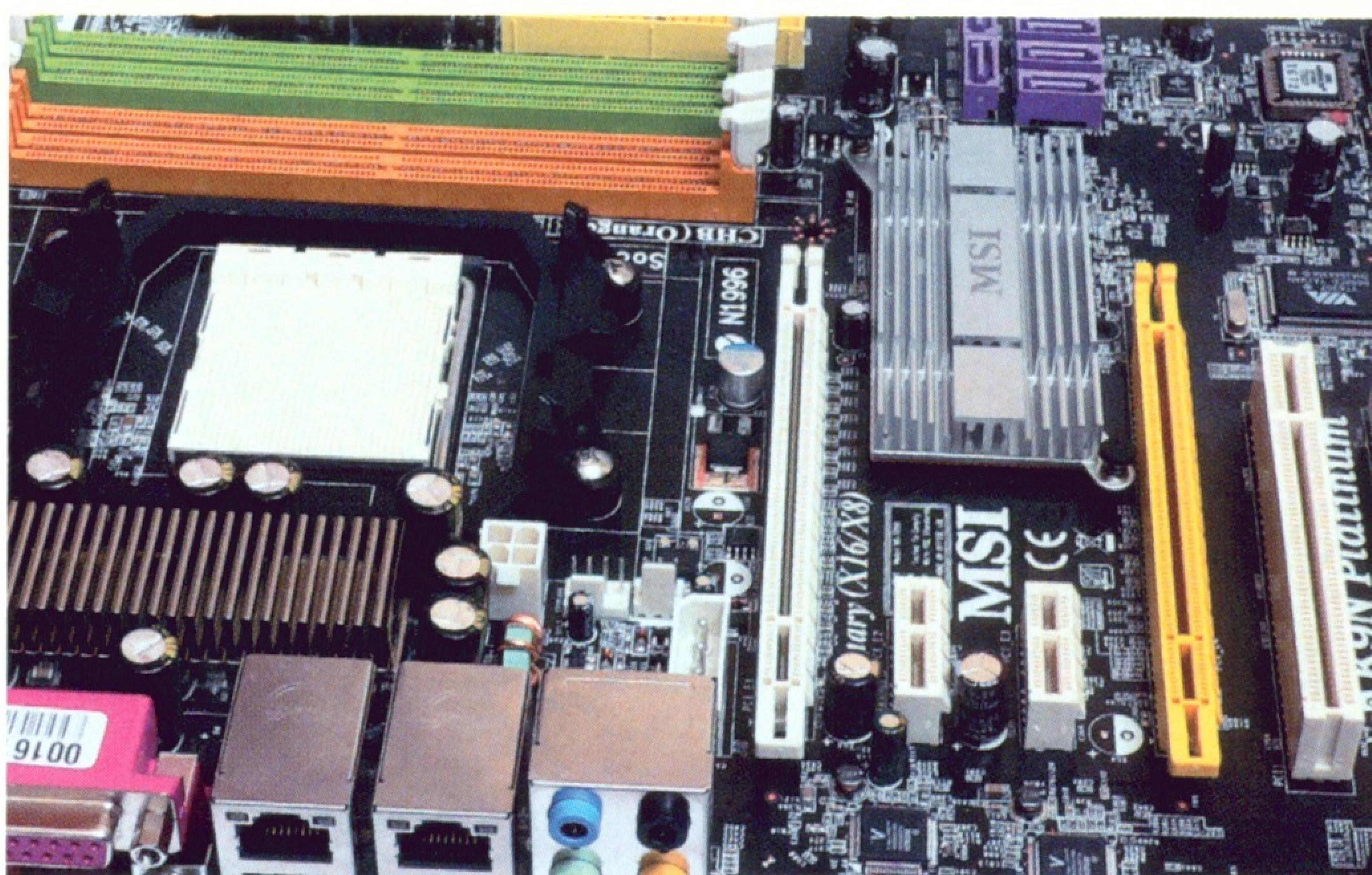
меется, присутствовавшие ранее функции аппаратного брандмауэра сохранены в полном объеме.

Поддержка шести портов Serial ATA 2.0, встроенная в чипсет с возможностью объединения всех дисков в один массив уровней 0, 1, 0+1 и 5, конечно, предпочтительнее ранее встречавшегося решения из четырех «чипсетных» портов и отдельной пары, добавляемой с помощью внешнего контроллера на плате. Вот только количество пользо-

Впрочем, все необходимое, что должно попасть в современный компьютер при участии чипсета, данная модель содержит, и по функциональности приближается скорее к nForce 4 Ultra, нежели nForce 4. На практике можно пожалеть лишь об отсутствии второго сетевого контроллера и вышеперечисленных «серверных» технологий. Поддержка лишь четырех SATA-портов и отсутствие режима RAID 5 не являются тяжелой утратой для недорогой



■ На платах с чисетом nForce 570 SLI запросто можно встретить пассивное охлаждение.



■ К анонсу Socket AM2 компания MSI подгадала релиз плат-двойняшек на чипсетах nForce 570 SLI и Ultra. Окрашенный в желтый цвет графический порт на усеченной версии поддерживает вторую видеокарту, однако слиться с первой в SLI-экстазе не позволяет.

nForce 570 SLI/Ultra — пара идентичных по характеристикам чипсетов для массовых плат. Разница между ними, как нетрудно догадаться, состоит в поддержке версией SLI одноименного режима (но с переконфигурацией графических портов по формуле x8 + x8 в отличие от полноскоростного 590 SLI), тогда как Ultra, хоть и позволяет развести второй PCI Express x16 и установить туда видеокарту, но возможности включить режим SLI у пользователя не будет. Впрочем, блокировка происходит, по всей видимости, даже не средствами BIOS, а видеодрайвера. Таким образом, если производители не сэкономят на разводке платы на основе младшего чипа (что уже подтверждено, например, для пары MSI K9N Platinum и K9N SLI Platinum), то не исключено появление патчей для разблокировки режима SLI.

Впрочем, сама NVIDIA данные поползновения категорически не поощряет. И, понимая, что при отсутствии каких-либо отличий этой

процессора при обработке TCP/IP-трафика (TCP Offload), приоритезация трафика, балансировка нагрузки, и, наконец, возможность объединения двух каналов в один с пропускной способностью 2 Гбит/с (агрегирование). Такого развития событий мы, признаться, не ожидали. И, надо отметить, перечисленный комплекс мер может заинтересовать не только тех, кто хочет превратить свой домашний компьютер в сервер, но и просто активно пользуется скоростным доступом к глобальным и локальным сетям. Взять, к примеру, программы класса E-mule — загрузка процессора в разгар работы при существенном количестве соединений может оказаться нешуточной. И здесь поможет аппаратная распаковка трафика. А в сетевых играх и программах IP-телефонии ко двору придется возможность задавать приоритет для соответствующего подключения так, чтобы обеспечить ему гарантированную пропускную способность канала и подстраховать себя от нежелательных «подвисаний» в самые интересные моменты. Разу-

вателей, нуждающихся в таком массиве дисков, даже среди техногиков, представляется нам крайне незначительным.

Не забудем и добавление совершенно необходимой поддержки High Definition Audio, устраняющей единственное актуальное отставание от конкурента.

nForce 550 — не пользовавшийся особой любовью разработчиков материнских плат «простой» nForce 4, тем не менее, получил в новой линейке свое функциональное продолжение. В действительности дискретный чипсет, лишенный не только SLI, но и многих других функций из арсенала старших моделей, кажется нам на сегодня не очень актуальным. Нетребовательные пользователи скорее предпочтут за ту же цену взять плату с интегрированной графикой, даже установив на нее недорогую видеокарту — что, в частности, позволяет подключить к компьютеру до четырех мониторов, да и само наличие «страховочной» видеоподдержки для многих однозначный плюс.

версии. А вот сохранение формата HD Audio заслуживает теплых слов, поскольку пользователи недорогих плат чаще всего ограничиваются именно встроенной звуковой картой.

Резюме

Проделанная инженерами NVIDIA работа определенно заслуживает похвалы. Конечно, курс на функциональное изобилие имеет свою обратную сторону, чипсет nForce 5 греется лишь немногим меньше, чем nForce 4. Почему все же меньше? Сказывается уменьшенный до 90 нм техпроцесс. И, о чудо! Данная мера в сочетании с расширенным температурным допуском для самих чипов позволяет конструкторам материнских плат ограничиваться пассивным охлаждением чипсета. И такие модели обещают преобладать, по крайней мере, среди плат на массовых чипсетах из новой линейки. Заслужившие немало нареканий шумные пропеллеры на мостах nForce 4 уходят в прошлое. Мы делаем им ручкой и ратуем за очевидный прогресс в эксплуатационных качествах систем. ■


КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
КАВКАЗ
1С ФИРМА "1С"
CrioLand



1 Тихая проекция

Мультимедийный проектор PH730 от компании Acer адресован «строителям» домашних кинотеатров. Чем же инженеры Acer собираются удивить нас, уже уставших рассматривать многометровые ряды современных DLP-проекторов в витрине «электронного рая» по соседству?

Во-первых, практически бесшумной работой (уровень шума не превышает 28 дБ в режиме ECO), во-вторых, очень и очень неплохими показателями яркости и контраста — 1300 ANSI люмен и 2500:1 соответственно. Наконец, автоматической фокусировкой, синхронизацией и коррекцией искажений, что позволит сэкономить время при настройке изображения. Как водится у мультимедийных проекторов, помимо VGA-входа имеется и простой S-Video, что позволяет подключать любые устройства — от ПК с ТВ-тюнером до игровой приставки, VHS, DVD и прочих агрегатов, способных к проигрыванию видео. Информация о стоимости новинки пока не разглашается, но обещание покорить наши сердца соотношением цены и качества официальный пресс-релиз содержит.

2 Walkman

Торговая марка Walkman — суть имя нарицательное для мобильных устройств, воспроизводящих аудио. Не так ли? Однако принадлежит оно Sony и уже давно не ассоциируется с кассетными плеерами.

Глядя на очередное пополнение семейства пригоршней разноцветных брелков с флэш-начинкой (NW-E002, NW-E002F, NW-E003, NW-E003F, NW-E005), очень хочется найти в них нечто такое, что продолжало бы выделять знаменитую марку на фоне массовки клонов, присутствующих в данном сегменте рынка. Да, именно так, чтобы «не как у всех».

И, по крайней мере, одну фирменную черту разглядеть удается — это функция быстрой зарядки, три минуты которой обеспечивают три часа работы (непрерывного воспроизведения записей в формате ATRAC при 132 Кбит/с, в режиме super power save при выключенном эквалайзере). Полностью заряженного литий-ионного аккумулятора хватает на 28 часов звучания музыки в формате ATRAC3 либо до 27 часов в формате MP3.

Объем встроенной флэш-памяти варьируется от 512 Мбайт до 2 Гбайт в зависимости от модели.

3 Новые номера

Компания ATI, как видный производитель системной логики для материнских плат, в просторечье именуемой чипсетами, не могла оставить без внимания факт появления на свет нового процессорного разъема Socket AM2, однако выпуск полностью новой линейки чипсетов, конкурирующих с семейством nForce 500, в производственных планах ATI не значился.

Что, надо отметить, вполне оправдано, ведь свой лучший чип — CrossFire Xpress 3200 — канадцы выпустили всего несколько месяцев назад. И устаревшим его уж точно не назовешь. А для тех, кому два полноскоростных графических порта в режиме CrossFire кажутся ненужным излишеством, предлагаются варианты попроще. Под номером 3100 скрывается чипсет с фиксированным распределением линий PCI Express: x16 — для «ведущего» графического порта и x8 — «для ведомого». А CrossFire Xpress 1600 (старый знакомый, получивший лишь новую маркировку, Radeon Xpress 200 CFE) владеет переключаемой конфигурацией графических портов (x16 + x1 — для случая установки одной видеокарты, для CrossFire-режима — «x8 + x8»).

Но истинным достижением ATI по состоянию на момент выпуска Socket AM2 надлежит назвать выпуск долгожданного южного моста SB600, устраняющего все огрехи и недоразумения в части реализации периферийных интерфейсов, пятнавших честь предыдущей линейки. Ничего страшного на самом деле не было, и с чипами SB400/450, не говоря уж об аналоге от ULi, на плате можно собрать отменный компьютер, но теперь перспективы продуктов ATI оказаться в любимчиках у бескомпромиссных «энтузиастов» электронной гонки вооружений приобретают финальную четкость. Судьба тех, кто симпатизирует видеокартам на славных графических процессорах канадской выделки, тем самым решена.

4 SLI-ноутбуки от Alienware

Компания Alienware (не так давно поглощенная корпорацией DELL, но продолжающая выпускать элитные компьютеры под собственной маркой) объявила о выпуске двух игровых ноутбуков с поддержкой SLI-технологии: Aurora m9700 и Aurora mALX.



Более внушительная Aurora mALX оснащена 19-дюймовым монитором (это один из первых ноутбуков с двумя видеоадаптерами и матрицей такого размера), Aurora m9700 обходится более скромной 17-дюймовой матрицей. Оба ноутбука построены на базе процессора AMD Turion 64, обьем оперативной памяти может составлять от 512 Мбайт до 2 Гбайт ОЗУ, подсистема видео Dual GeForce Go 7900 GS 256 Мбайт, обьем жесткого диска достигает 240 Гбайт.

Особенно интересна сетевая функциональность ноутбуков: помимо Ethernet-карты 1000 Мбит/с в аппаратах предусмотрена поддержка технологии MIMO (multiple input, multiple output).

Модель Aurora mALX можно смело отнести к разряду имиджевых: помимо оригинального дизайна и стильной аэрографии на крышке каждого из ноутбуков, в стандартный комплект входят: знаменитая игровая мышь Razer Diamondback, коврик Alienware ALX и даже наушники Alienware Ozma 7. Впрочем, за большой экран и высокий стиль ноутбука придется отдать на 2500 долларов больше, чем за младшую модель линейки: цены на ноутбуки в минимальной конфигурации будут начинаться с отметок в две и четыре с половиной (!) тысячи условных единиц. Страшно? Нам тоже.

5 Nintendo DS Lite — в продаже

Компания Nintendo официально объявила дату поступления на мировой рынок обновленной версии своей популярной портативной игровой приставки Nintendo DS. В продаже DS Lite появится уже 11 июня 2006 года.

Действительно, DS Lite значительно уменьшилась в размерах: 133x74x22 мм против 149x85x29 мм. Кроме того, машинка стала легче почти на 60 грамм (теперь — 218 грамм). Несмотря на ощутимый сброс веса, функциональные возможности приставки остаются прежними, если не считать добавление регулировки яркости экрана. Любители экономить энергию батарей, — вам!

Официальная стартовая цена консоли составит прецизионные $129,99, что на 70 долларов меньше, чем ее же стоимость у «серых» поставщиков, перевозящих чудо техники из Японии, где DS Lite продается с начала весны этого года. Впрочем, цена игрушки не единственный переменный параметр в будущем. Цветовое исполнение консоли, как и в Японии, ожидается только одно — белое, однако в дальнейшем предполагается дебют голубого и синего окрасов.

DS Lite постепенно вытеснит с прилавков предыдущую модель: в сентябре этого года выпуск DS будет прекращен. Будем надеяться, что к означенному времени поставки новой DS Lite в Россию уже будут налажены, и все заинтересованные в обновлении/приобретении лица смогут удовлетворить свои карманные потребности.

6 Гавайская неделя

Компания Logitech с некоторых пор увлечена разработкой веб-камер. Вроде бы вещь нехитрая, и изобретать для нее особенно нечего, ан нет — каждый раз компания находит, чем удивить публику. Так обстоит дело и с новой QuickCam Fusion с разрешением 1,3 мегапиксела, встроенным микрофоном, повышенной светочувствительностью в сочетании с технологией RightLight для работы в целом диапазоне яркостей (от практически полной темноты до прямого солнечного света), сверхшироким углом обзора (78 градусов) и системой подавления акустического эха. Слово официальному пресс-релизу:

«Функция «Видеоэффекты», представленная в новой веб-камере Logitech QuickCam Fusion, позволит вам общаться под любым трехмерным аватаром, который вам нравится. Ваша фантазия не ограничена ничем. Представьте, что вы решили устроить в офисе гавайскую неделю, а ваш босс из Нью-Йорка настаивает на срочной веб-конференции?! Благодаря уникальным функциям Logitech QuickCam Fusion, на экране вашего босса вы предстанете в очках и аккуратном костюме».

Можно возразить, что ничего аппаратного в этой функции нет, обработка происходит силами программного сопровождения камеры. Но для ценности такой изюминки в глазах пользователя данный факт никакого значения не имеет, верно?

Ориентировочная розничная цена Logitech QuickCam Fusion в России составляет 2 900 рублей. ■



/ ASUS A6Q00Ja

Чуть выше среднего

Компьютер (как мобильный, так и настольный) без хорошей видеокарты не может претендовать на наше внимание. И не к чему было бы озвучивать сию прописную истину, если бы не навязчивое стремление производителей ноутбуков поддерживать целые линейки с мультигигагерцовыми процессорами, но — посредственной видеоподсистемой! Увы, тот факт, что видеокарта остается слабым местом ноутбуков, касается даже этой наисовременнейшей модели.

К вам приехал ревизор

ASUS A6Q — яркий представитель «поколения 2006» со всеми сопутствующими атрибутами: двухъядерным процессором, 100-гигабайтным винчестером, Wi-Fi контроллером с поддержкой 802.11a/b/g и широкоэкранной WXGA-матрицей. Полновесное содержание корпуса, впрочем, не сопровождается достойным наполнением упаковки: из коробки исчезла даже традиционная ASUS-мышка!

Ноутбук приятно тонкий, и в своем классе он далеко не самый тяжелый. Дизайн выдержан в строгом «офисном» стиле, однако не без некоторых излишеств, к которым мы причисляем тонкий кант белого цвета, а также синие светодиоды с рельефными пиктограммами на передней панели. На крышке продублированы индикаторы беспроводной сети, зарядки батареи и питания от сети переменного тока, тут же присутствует светодиод, истошно подмигивающий в случае поступления свежих писем. Сразу видно: дизайнерский отдел свой хлеб отрабатывает. А что скажет начальник печатного цеха?

Клавиатура, позвольте доложить, весьма и весьма, с полноразмерными клавишами. Среди недостатков — короткий левый Shift и не слишком удобное расположение курсорного блока (вплотную к остальным клавишам). К сенсорной панели лишь одна претензия: отсутствуют клавиши скроллинга, их роль играет «выделенная» полоска на рабочем поле тачпада, что не совсем удобно. Что хорошего предложат нам пять функциональных клавиш? Прежде всего, отметим полезную опцию отключения тачпада (например, на время набивки текста): такую возможность производители ноутбуков предлагают нам крайне редко.

Что слышно о руководителе местной самодеятельности? Да, мощность встроенных колонок — всего по одному ватту на решетку. Нехорошо, придется разоряться на выносную стереосистему. Визуальный ряд, впрочем, обещает быть насыщеннее акустического: матрица располагает контрастностью 350:1, временем отклика 8 мс и поддержкой 16,7 млн. цветов. Тестируя настольные ЖКМ еще пару лет назад, о таких характеристиках мы лишь мечтали. Поверхность экрана глянцевая и даже носит имя собственное: «Color-Shine». Впрочем, мы скорее удивились бы матовому экрану, стремительно выходящему из моды.

Производительность труда

Подходим к самому главному вопросу: каков подопытный в деле? Дискретный (т.е. не встроенный в чипсет) графический акселератор Radeon X1600, выполненный по 90-нм техпроцессу, имеет 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров. Частота работы чипа составляет 470 МГц, памяти — 1100 МГц. Будучи фанатиками разгона в душе, мы не могли отказать себе в удовольствии поднять частоты и экспериментально обнаружили предел в 550 и 1235 МГц для чипа и памяти соответственно. Дальнейшие опыты приводили к артефактам и зависанию системы. Отрадно, что вентилятор системы охлаждения, хоть и увеличивает обороты в режиме максимальной нагрузки, но остается при этом малошумным.

Тесты дают результат средней игровой настольной системы: около 30 кадров в секунду в F.E.A.R. выглядят невкусно, но для ноутбуков такой результат все еще норма, ибо дальнейший подъем fps-уровня требует совершенно иных денежных затрат и поиска редких моделей с видеокартой топ-класса. В сопоставлении с прочими мобильными конкурентами локальное ATI-детище уверенно обходит NVIDIA GeForce 6600 Go и 7400 Go и тягается даже с GeForce 6800 Go. Налицо превосходство «ноутбучной версии» ATI-видеокарты в своем классе, в то время как настольная X1600 подобной прыткостью, увы, не отличается.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Режим	3DMark03, mark	3DMar05, mark	Far Cry, fps	Half-Life 2, fps	Quake 4, fps	F.E.A.R., fps
Номинальный	7195	3986	57,4	65,4	56	28
Разгон видеокарты	7321	4283	59,6	68,3	63	32

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	ASUS
сайт	www.asus.ru
процессор	Intel Core Duo 2 ГГц, 2 Мбайт L2-кэш
чипсет	Intel 945PM Express
память	1 Гбайт
винчестер	Hitachi 100 Гбайт (5400 об/мин)
оптика	8x DVD±R/RW
графика	ATI Mobility Radeon X1600 256 Мбайт DDR3
дисплей	15.4” WXGA (1280x800)
аудиосистема	Intel HDA (High Definition Audio)
порты и слоты	4 USB 2.0, IEEE 1394, Modem, LAN, VGA, DVI, S/PDIF, Type II PCMCIA 2.1, выход на наушники, микрофонный вход
беспроводная связь	Wi-Fi 802.11a/b/g (Intel 2915ABG), Bluetooth 2.0
card reader	SD/MMC/MS/MS PRO
ос	Windows XP Pro (SP2)
батарея	Li-ion 4800 мАч
размеры	354x284x35,2 мм
вес	2,7 кг
цена	$1800

/ Thermaltake Tai-Chi VB5001SNA

Вода, ветер, алюминий

Задумываться о смене корпуса, приобретении нового кулера на процессор или, в крайнем случае, вентилятора на заднюю панель старенького минитауэра, наши сограждане начинают в канун наиболее похожего на летний месяца в году (мы об июле).

Именно в это время горячее от природы игровое железо наиболее остро испытывает дефицит прохладительного, ибо эффективность воздушного охлаждения напрямую зависит от температуры окружающей среды. В результате вентиляторы на видеокарте и процессоре начинают истерически вращаться, а значит — шуметь. Существует поверье, что выбор хорошо проветриваемого корпуса может помочь горю, а ультимативное изделие за $400 должно решить проблему раз и навсегда. Для проверки этого постулата мы взяли свежее изобретение Thermaltake с древнекитайским названием Tai-Chi (Инь и Янь). Единство двух стихий (ни много, ни мало!) означает применение гибридного охлаждения, совмещающего обмен теплом как через воздушную, так и водную среду.

Сам себе радиатор

Корпус Tai-Chi представляет собой массивный алюминиевый радиатор, ребра которого расположены на боковинах и «крыше». По умолчанию он ничего не охлаждает, кроме собственно внутренней поверхности корпуса, нагреваемой весьма косвенным образом — трудящимися в нем компонентами. Однако почему бы не пристыковать к нему тепловые трубки, скажем, от северного моста или безвентилярного блока питания и организовать непосредственный теплообмен? Другая любопытная находка состоит в том, что днище корпуса имеет вентиляционные отверстия, способствующие интенсивному воздухообмену. За сквозную «продувку» отвечают два 120-мм вентилятора, оба тихоходные (до 1300 об/мин), поэтому днем шум от корпуса практически незаметен.

Продолжаем осмотр и обнаруживаем главное жаропонижающее средство в аптечке Thermaltake — модуль водяного охлаждения процессора, встроенный в левую боковую стенку и состоящий из помпы, трубок и медного водоблока, совместимого со всеми типами существующих процессорных разъемов.

С охлаждением корпус справляется отлично. К примеру, двухъядерный процессор Athlon 64 X2 3800+ не нагревается выше 55 градусов при работе с максимальной нагрузкой, что является хорошим результатом. Передний кулер продувает корзину с винчестерами, а два боковых снижают температуру материнской платы. Огорчает лишь отсутствие возможности организовать водяное охлаждение графического чипа видеокарты, ведь для этого достаточно было предусмотреть подключение второго водоблока и полметра силиконовой трубки — копеечные детали.

Сборка

Флагманская модель от Thermaltake по определению должна содержать в себе лучшие достижения в конструктиве корпусов, однако здесь не обошлось без огрехов, которые мы сразу и перечислим. Винчестеры и оптический привод закрепляются в корпусе дедовским методом — винтиками. В готовую систему можно установить только 4 винчестера (три — в корзину и один — в самый верхний отсек). На первый взгляд достаточно, но если вы хотите собрать небольшой домашний сервер, для дополнительных дисков придется докупать дополнительную корзину.

А теперь о хорошем: благодаря съемному шасси материнская плата устанавливается легко (для того чтобы придать тяжелой настольной системе капельку мобильности, в комплект входят колесики с фиксаторами). Задняя планка может быть полностью заменена, поэтому исходно АТХ-совместимый корпус запросто превращается в ВТХ-модель.

Резюме

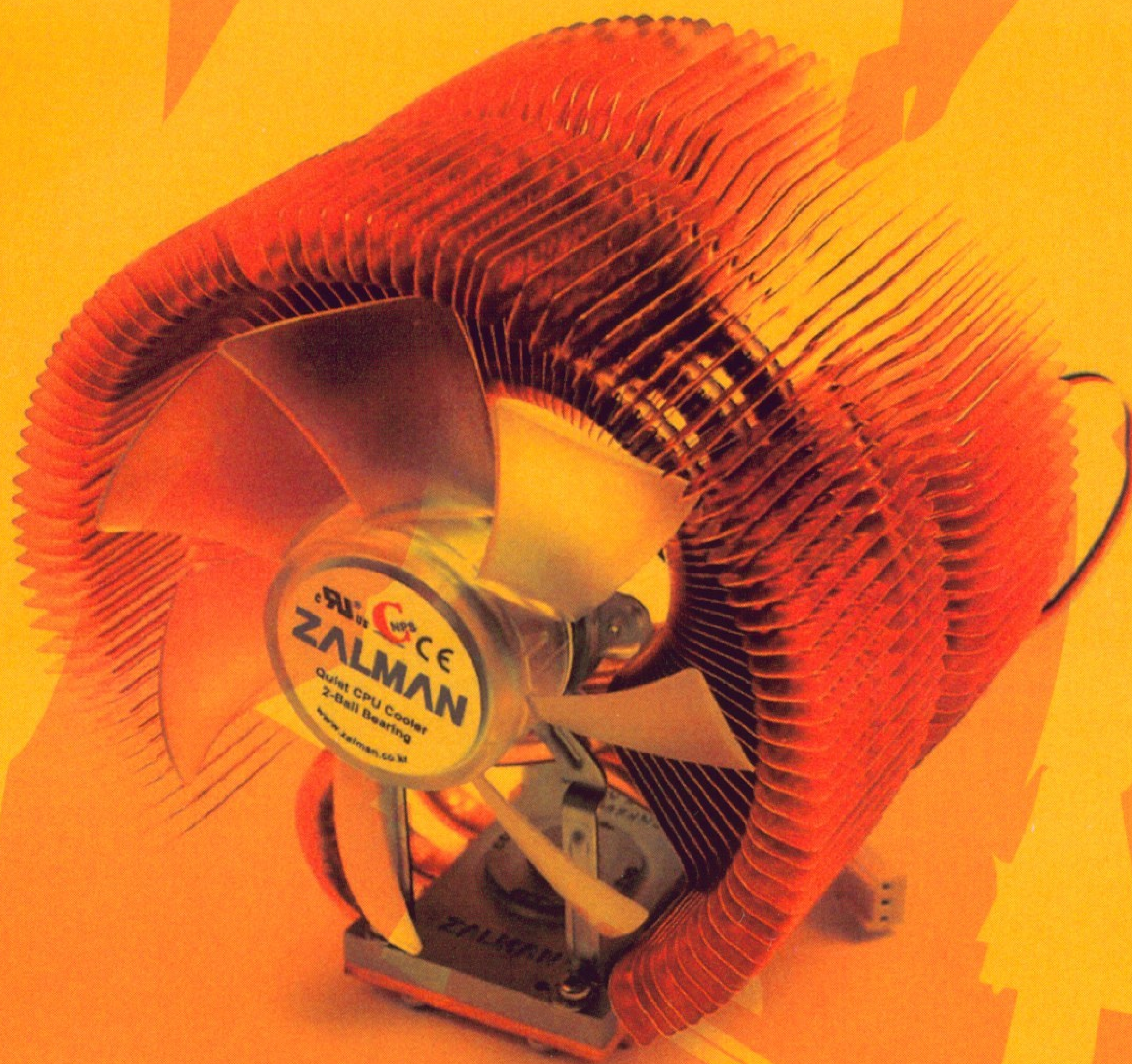
Обидно, что за $400 мы не получили готовое решение, учитывающее все современные требования пользователя. Мы так не договаривались! Скажем больше, в линейке Thermaltake есть и удешевленный вариант корпуса под названием Tai-Chi VB5000SNA без водяного охлаждения, но его $300 кажутся еще менее оправданной мздой за художественно отштампованный лист алюминия. Изделию Thermaltake явно недостает элементов, которые позволили бы корпусу-радиатору напрямую отводить тепло от внутренних компонентов. Тех самых тепловых трубок для греющихся компонентов (в первую очередь чипсета) и дополнительного водоблока для графического процессора. Подождем следующих модификаций?

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Thermaltake
сайт	www.thermaltake.ru
форм-фактор	ATX / BTX
материал	Прессованный алюминий
внутренние отсеки	3 для 3,5"
внешние отсеки	10 для 5,25" устройств, 1 для 3,5"
система охлаждения	2 вентилятора 120x120x25 мм с подсветкой, 1300 об/мин, 17 дБА, на передней и задней панелях
размеры	600x253x546 мм
вес	17,5 кг
платформа	PC
цена	$400

/ Zalman CNPS9500LED/AM2



Хладокомбинат

Современные двухъядерные процессоры требуют серьезного охлаждения даже в условиях повседневной нагрузки в штатном режиме работы, так стоит ли преуменьшать актуальность проблемы охлаждения для разогнанной системы? Один из вариантов решения проблемы перегрева, а точнее наиболее радикальный из них, — установка водяного охлаждения. Но, как показывает практика, такое техническое решение оказывается куда менее практичным, нежели воздушное, требует внимания (как минимум подлива жидкости и замены антикоррозийных присадок), то есть фактически остается выбором для абсолютного меньшинства пользователей. Означает ли это, что между стремлениями получить малошумную систему и добиться успехов в разгоне, существует неразрешимое противоречие? Ничего подобного, задачу можно (и нужно) решать установкой качественного воздушного кулера. Модель CNPS9500LED на тепловых трубках от Zalman относится как раз к такой категории.

Дизайн и зайцы

Рыжий цвет изделия радует не только с эстетической, но и практической стороны. Еще бы, с детства мы знаем, что медь очень хорошо проводит тепло. Кстати, модель для Socket AM2 имеет серебристую поверхность, но она медная и лишь покрыта хромовым сплавом (что совсем уж хорошо, ибо не дает изделию окисляться). Дизайнеры явно размышляли и над конструктивным решением: от медного основания кулера отходят три тепловые трубки, скрученные в виде восьмерки. Трубки же являются и основанием, несущим на себе гребешок-радиатор. Вентилятор сделан из полупрозрачного матового пластика и, вращаясь, преломляет свет от вмонтированных в корпус светодиодов.

Почти виртуальный, но все же минус — в отличие от ранее участвовавших в наших тестах моделей от Zalman, данная модель щеголяет шероховатой поверхностью основания. Мы бы предпочли полированную.

Кулер весит немало — больше половины килограмма, так что на время транспортировки корпуса мы бы рекомендовали его снимать — во избежание повреждений системной платы. Зато проблем с установкой возникнуть не должно: сам приборчик хоть и не крошка, но его конструкция продумана, и при установке он не будет мешать ни видеокарте, ни модулям памяти даже на платах с тесной компоновкой. Это большой прогресс для Zalman, ранее не баловавшей нас дизайном своих продуктов. Для крепления потребуется лишь длинная отвертка и, увы, демонтаж материнской платы, поскольку кулер крепится не к стандартной рамке, а через отверстия в плате к корпусу. И еще одно замечание: термопасту от Zalman лучше не использовать, буквально за 1–2 месяца она теряет свои свойства. Лучшие стоматологи и кулероводы рекомендуют приобрести шприц «Алсил-3». Присоединяемся.

Тихо! Кулер работает

К сожалению, длины провода комплектного регулятора FAN MATE 2 недостаточно для того, чтобы управлять оборотами вентилятора вне корпуса. По крайней мере, в случае с нашим тестовым Middle-Tower-корпусом, вывести потенциометр наружу не удалось. Можно, конечно, взять паяльник и исправить это досадное недоразумение, нарастив шнурок, или установить панель Hardcano от Thermaltake в 5-дюймовый отсек, если вы действительно готовы пойти на дополнительные траты.

Скорость вращения регулируется от 1350 до 2600 оборотов в минуту: от едва различимого шуршания (18 дБА) до звука, похожего на свист хорошо воспитанного жесткого диска (27,5 дБА).

Потенциал кулера приятно радует: он справляется даже с таким «огнедышащим драконом», как двухъядерный процессор Intel Pentium D 840, который будучи разогнанным с 3,2 до 4,1 ГГц, удерживает температуру на отметке 73 градуса. Со стандартным заводским «пропеллером» это чудовище норовило расплавить материнскую плату! Что касается менее тепло-производительных процессоров Intel и всей линейки AMD оптом, то с их охлаждением Zalman справляется шутя, работая на сниженных до минимума оборотах.

Что ж, своих денег CNPS9500 определенно стоит. Нам же осталось отметить важность эффективного удаления нагретого воздуха из корпуса (тихоходный 12-мм вентилятор — на заднюю панель?). В противном случае не стоит удивляться несоответствию заявленных характеристик реальным. Благополучие системного блока — комплексная задача.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Zalman
сайт	www.zalman.co.kr
материал радиатора	Медь
совместимость с процессорными разъемами	Socket 754 / 939 / 940, LGA 775 / 478, а также Socket AM2 в версии CNPS9500 AM2
частота вращения	Регулируемая, до 2600 об/мин
уровень шума	До 27 дБА
габариты	85x112x125 мм
размеры вентилятора	92x25 мм
вес	0,53 кг
цена	$65

■ Рогатая лошадка — мечта всех юных владелиц Xbox360.



■ Как в любом уважающем себя NFS, вариантов обвеса транспортного средства закрылками и молдингами больше одного; эльфийская броня гораздо красивее стальной.



■ Странно все-таки: лошадиная броня стоит столько же, сколько и престижная недвижимость. Может, башня такая дешевая, потому что высоко в горах? Хотя одним из следующих платных мини-дополнений может стать собственный Куршевель...



■ В платной башне, помимо всего прочего великолепия, имеется оранжерея, где воссозданы различные экосистемы, в том числе Обливиона. Ши-кар-но.



■ Модель солнечной системы над головой героини находится в постоянном движении и заставляет задыхаться любую видеокарту.





НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Тени в раю

Пикник в июньском лесу. Отправившись за дровами, вы внезапно делаете рывок в сторону от тропинки, издалека заметив незнакомое растение. Ого, это же дикий лук! Вы пробуете побеги на зуб — wortcraft! Ваша собака пятится назад и подвывает. Подбежавшие друзья в глубоком недоумении. Как можно настолько впасть в Oblivion, ведь он попсовый!

+/-

У облегченности The Elder Scrolls IV есть и темная, и светлая стороны. Люди, причисляющие себя к лику т.н. хардкорных игроков, видят в принципиальной эгалитарности игры заговор против них лично. Хотя игроки, «накачивающиеся к лету» в каком-нибудь подвале (в форте на окраине Cheydinhal'а есть один, с отдельным выходом и матрасом), заслужили conspiracy на свои головы. Выпрыгнувший из глубокого дупла великий маг оказывается нос к носу не с сереньким волчком, а с бурым медведем. Индексация, лета не будет. Обидно? Поэтому-то и существует мод, навсегда фиксирующий toughness монстров и раскидывающий их по Cyrodiil'у в соответствии с принципом «чем дальше в лес». Впрочем, если развиваться постепенно, блокировать крысиные укусы щитом, красться, чинить все попадающееся барахло — жить можно (особенно после 20-го уровня); не спать и не набирать таким образом уровни — не стоит.

Отсутствует полет, для которого созданы men and mer? Полноте. Это же легальное читерство, перед соблазном которого невозможно устоять. Многие ли игроки, добыв или изготовив на алтаре сапоги-водоходы, не будут использовать водоемы в качестве хайвеев? Тем более что для ситуации, когда игра временно надоедает (есть мнение, что это неправильно интерпретируемая разумом потребность во сне), предусмотрены другие, более эгалитарные решения — компас-радар и магические посохи. В три часа ночи, когда хочется скорее закрыть очередные Врата, вполне простительно ломиться напрямик с молниеносным автоматом наперевес. Кстати говоря, наличие подобных простых решений дает силы не бросить игру на середине.

Интерфейс, заточенный под Xbox-контроллер? Если отвлечься от его низменной приставочной природы, ничего плохого в нем нет. Правда, специальные удары, достающиеся герою по достижении очередной степени владения мечом, тоже явно предназначены для исполнения на

геймпаде. Возможности сделать шаг в сторону и выбить оружие у противника клавишники до последнего будут предпочитать серию обычных шинкующих ударов.

Склонность ключевых персонажей, в частности подконвойного Мартина (который в юности был готом, check it out, Beavis!), не умирать, а откидываться в обморок — это клад. Не нужно задирать верхнюю губу! Что было бы, будь Oblivion честным-хардкорным, можно прочувствовать, когда мы спасаем темного эльфа-кастрюльника, который смерти подвержен и постоянно на нее нарывается. Ужас; странны те люди, которые изготовили мод, дающий герою напарницу. Союзники — страшная напасть: прыгнуть в адскую лаву или с крепостной стены за врагом, подвернуться под руку, когда разишь наказанием яростным — это у наших добрых спутников всегда пожалуйста. Призываемые существа немногим лучше, кроме разве что Daedroth'a — из-за раскоряченности конечностей он реже попадает под лопасть меча; вдобавок из-под подмышки демона (никому ни слова!) невероятно удобно метать заклинания.

Негодный, пакостный сюжет, мешающий не спеша зачистить все подземелья и выполнить все квесты, все время подгоняющий вперед? На то он и сюжет; во-первых, не нужно жадничать, во-вторых, игрок без костра Oblivion gates под седалищем запутается в вихре гамм и красок противоречивой жизни и сойдет с дистанции досрочно.

А мини-игры... это, наверное, явление чисто кармическое для современных макси-игр. Впрочем, замки открывать и внушать горячее чувство любви все равно лучше магическим образом...

-/+

Чувства тех, кого задевает попсификация развития персонажа и игровой механики, все же следует уважать. Потому что личности вроде меня, западающие на квесты, диалоги и неожиданные приключения, тоже потихоньку ворчат над Oblivion-костью. Мяса мало! Духа приключения маловато. В Morrowind вы boldly go вперед, и с вами что-нибудь обязательно приключалось: обманутый колдуньей варвар, натуралисты, наблюдавшие за кагути, выпадающий к ногам труп с лунным сахарком за пазухой. В подземельях центральной имперской провинции очень много закрытых до получения нами соответствующего квеста дверей. Если в развалины форта на острове никак не попасть, не нужно волноваться: в близлежащем городе наверняка есть личности, общение с которыми откроет ворота. Любители прошвырнуться по пещерам и склепам ненавязчиво оттесняются в случайно генерируемые измерения Обливиона, где их ждут беспроигрышно-лотерейные fleshy pods. Острословы правильно говорят про сильную Diablo-оставляющую в TES IV. (А вы оценили, как Oblivion ловко перебежала дорогу Hellgate: London? «А, это же Oblivion в современном сеттинге», — будут говорить все, когда Flagship Studios выдаст на-гора свой продукт.)

Облегченность Oblivion рано или поздно настигает всех: вот квест Shadow Over Hackdirt (вы понимаете, да? То есть «Морок над...»). Собственно, мы знакомимся с городком и его вроде как безобразными (ну, по игре) пучеглазыми жителями заранее, когда случайно попадаем туда проездом. Поэтому, когда мамаша-аргонианка просит нас выручить дочь из лап нечестивцев, мы предвкушаем увлекательный страх, большую резню и добычу. Вместо этого — спокойная беседа с отщепенцем из отщепенцев, отмыкание подземной клетки и умыкание красавицы вместе с ее любимой кобылкой. Никакой погони ковыляющих уродцев с факелами по лесу; избегающие посторонних глаз brethren, которыми нас пугают местные, тоже совсем нестрашные. Пещеры под городом сухие и неглубокие. Deep Ones не объявляются, даже если вырезать всех их почитателей. Почему? Потому что квест миноритарный, рассчитанный на меньшую часть игроков; раскручивать и усложнять его не было смысла — нерационально. Из этой меньшей части большинство если и поймет, то не прочувствует, будучи знакомо с Лавкрафтом в кратком изложении «Ридерз Дайджест». И обрадуется уже самой цитате. А что кроме нее? Почти ничего.

Такое впечатление, что неверный пес Clavicus Vile'a, сворачивающийся в статуэтку внутри геройской котомки, мог быть более говорливым... если бы не твердая (и обоснованная) убежденность команды (или ЛПР) в том, что подобные вещи для большей части аудитории — как поросячий хвостик для коптильщика окороков.

В игре есть даже социальная сатира: бездарь-карьеристка, заведующая филиалом гильдии магов в Bruma; эпизодическая тетенька среди поклоняющихся местному Вакху, Sanguine'y («Я здесь только из-за вечеринок!»); конспиролог-любитель в Skingrad'e (вот это развернуто... но, увы, без неожиданных поворотов). И везде отчетливо ощущается: все веселье в игру протащено контрабандой и/или долгими уговорами.

Эльф-художник, попавший в отчетливо импрессионистский внутренний мир картины, — очаровательно и взбивает интерес до небес. Правда, одни лишь нарисованные тролли внутри и никаких девочек с персиками, никаких едоков картофеля. Болезненные сны, в которые приходится окунуться, незатейливы: легонькие головоломки в нижнем белье и мордобой.

И единорог, которого нам заказывает даэдра Hircine... и мы обнаруживаем, что его можно угнать! Причем угон происходит в GTA-стиле, из-под черных носов трех минотавров; плюс способность ездить верхом на единороге проливает свет на преступное прошлое героини — воровка, методом исключения... и на единорога не хотят вешать броню; и он кидается на всех, у кого оружие в руках. И приходится его убивать. Подавись, Hircine, этим рогом.

Biznez

Кстати, о конской броне. $1.99, да. Но небесполезная вещь. На пресловутый downloadable content очень легко подсесть, и Bethesda выдает все новые порции. Торжество капитализма происходит прямолинейно. Волшебная бретонка стоит посреди кукурузного поля; с небес падает конверт и стукает в темечко. Нас приглашают на конюшню — прокачать вороную лошадку-кэльпи. Нет, героиню зовут не Цири. Ой! Еще один конверт. Больно, потому что он с ключом — некий дальний родственник (почти профессор Фарнсуорт из «Футурамы») оставил нам в наследство башню мага с излишествами. Опять Sims-составляющая: покупаем библиотеку, покупаем спальню, покупаем сундуки для погреба (стражи — мелкие импы — прилагаются); погреб плавно переходит в винный, который полон... И батарейки для алтарей: если раньше зачаровывать предметы и создавать заклинания можно было только в университете, то теперь... за два бакса-то... Вместо нюхоскопа — еще один алтарь, позволяющий вызвать штормового атронаха в качестве familiar'a. Тревожно. Потому что почти даром. А что Bethesda сделает за пятерку — покажет дракона? Очень большого, а за трояк — маленького, но все равно не меньше восстановленного нами за малую корысть имперского планетария двемерской (простите, дварфовской — народ хочет дварфов!) конструкции. С консолью управления. Не то чтобы очень нужны эти спецспособности, меняющиеся в зависимости от лунных фаз, но красиво. Негодяи — они еще продают Пиратскую Пещеру, в которой можно завести своих пиратов и разводить их на процент от еженедельного loot'a. Всюду бизнес! ■

P.S. To fall into oblivion (англ.) — отрешиться от мира.



отражение

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

Срезав путь и почти уморив пегую лошадку, я оказался у ворот горной резиденции Клинков намного раньше Мартина и Джереми. Оставалось ждать, я в нетерпении обернулся... и замер. Нет, я и раньше был не прочь полюбоваться окрестностями и, порой, они напоминали кое-что из ранее виденных полотен. Но, как правило, это были лишь смутные ассоциации и ощущения схожести с манерой или стилем, а именно узнавания никогда прежде не было. Так многие и многие годы тому н. финальная сцена из Another World сквозь линзующие глаз слезы поднимала в памяти ксилогравюры Утагавы Хирошига с их обусловленным технологией бедным, но абсолютно достаточным перечнем красок и древесной текстурой, пропечатавшейся на бумаге, но одновременно и ширмы Томиоки Тэссея — нежные, дымчатые.

Oblivion же впервые подарила, помимо прочих удовольствий, еще и радость прогулки по картинной галерее, где мелкие несовпадения лишь придают остроты радости встреч с живописными знакомцами. Только ее предшественнице, Morrowind, удавалось подобное, да и то… «Деревня на реке» Яна ван Гойена встречается в TES3 хоть и часто, но никогда в подлинных цветах и всегда без этих невероятных голландских (а таких больше нет нигде — страна на уровне моря, плюс Гольфстрим) облаков: отчетливо многоярусных, пронзаемых световыми столбами, с дождевыми полотнищами и чернильными окнами.

И пусть Ноа Берри не пытается испортить нам удовольствие своими рассказами о машине, рассчитывавшей ландшафты. Он, как и многие до, пока не понимает, что совершил чудо. Так простим же ему все эти бредни о специальной программе и искусственно внесенных погрешностях. Лучше пройдемся по залу.

Сбежав с горы к деревне невидимок, врезаться в кусты и, не выходя из них, осмотреться: стоп! Вот она — пример идеального деления холста двумя визуальными диагоналями, удивительно светлая и теплая, несмотря на серо-зеленую гамму — «Фламандская ярмарка» Яна Брейгеля «Бархатного». Где же люди, что должны уравновешивать белыми чепцами и фартуками небо, согревающие картину красными одеждами цыган и монах в левом нижнем углу? Глупенькие, они же невидимы!

Если осматриваться медленно, замирая и акцентируясь на мелочах, полотна Яна «Бархатного» еще не раз попадутся нам в окрестностях Imperial City. Его манеру, выпестованную бабушкой-миниатюристкой, с тщательно прописанными цветами и травами, но технически несовершенными человеческими фигурами, мистическим образом впитал в себя графический движок Oblivion.

Это днем. Вечер — время Якоба ван Рёйсдала. На подходе к Kvatch его «Крепость Бентхайм» с буро-багровым лесом, выталкивающим из себя замок, и, пусть на полотне его нет, но там, где туча над донжоном темнее и гуще всего — там первый Oblivion Gate, с которым мы встретимся.

А нет настроения уходить так далеко от начала экскурсии — просто дождемся темноты и отвернемся от Imperial City. «Зимняя деревня в лунном свете», не этот ли человек рассказывал нам, как на него напал призрак?

Утром встаньте на мост, ведущий к университету, и, когда небо станет лазурным, куда ни повернись — всюду пейзажи Клода Лоррена. Сбежав же с моста к руинам, погодите обнажать меч — увидите «Лагерь бандитов» Алессандро Маньяско.

Есть полотна, которые предстанут перед нами не однажды. Так удовольствие насладиться «Солсберийским кафедральным собором» Джона Констебла доступно нам всякий раз, когда пуща выпустит нас на луг с возвышающимся белокаменным обелиском или часовней.

К счастью или нет, галерея Oblivion не универсальна. Здесь вряд ли удастся найти холсты, созданные во второй половине 19-го века и позже, а равно и что-либо из написанного до начала века 16-го. Голландская лирика и реализм, жанровый и отчасти героический пейзаж, французский классицизм, барокко — все это в достатке. Но не ищите здесь импрессионистов, сюрреалистов и прочих творцов, писавших не столько ландшафты вымышленные либо реальные, сколько свое представление о чувствах, рождаемых созерцанием природы, экспериментаторов и примитивистов. Ведь Oblivion — игра прочная, с простым и жестким фундаментом, безо всяких условностей. Вот меч, а вот враг. А вот невыразимо прекрасный пейзаж. Романтичный, но предельно отчетливый. ■

NEXT fashion

NEXT PEOPLE*
на 105.2 FM



КОМПЬЮТЕРРА

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК

Журнал для разборчивых